ERIC de Noorman

door

HANS G. KRESSE.



Het Water des Levens

De Avonturen van
ERIC DE NOORMAN

De tekenaar van het boeiend verhaal « ERIC DE NOORMAN » is Hans G. Kresse, een der meest talentvolle medewerkers van de Marten Toonder Studio's.

HANS- G KRESSE

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN

Zesde verhaal

Het Water des Levens

Uitgeverij:
HET LAATSTE NIEUWS — Em. Jacqmainlaan, 105 - 107, Brussel

Korte inhoud van vorige verhalen:

Eerste verhaal : **DE REIS NAAR ATLANTIS** — *Eric, de zoon van Wogram, Koning der Noormannen, is uitgevaren om een bruid te zoeken. Een orkaan drijft hem uit koers en hij belandt in het geheimzinnige rijk van Atlantis. Na vele avonturen en gevechten met vreemde wezens, komt hij in contact met de bevolking, die hem niet gunstig gezind is. Hij laat zich in met de Egyptenaar Kirasso, die Winonah, de bewaakster van de Steen, heeft ontvoerd. Eric bevrijdt Winonah.*

Tweede verhaal : **DE ONTVOERING VAN WINONAH** — *Na vele avonturen en gevechten met monsters, komen Eric en Winonah in aanraking met de dwergen. Medegevoerd naar de stad, wordt Eric aldaar ter dood veroordeeld, maar vrijgesteld na een roerend pleidooi van Winonah, die hem eindelijk haar liefde bekent. Winonah verklaart Eric het geheim van de Steen van Atlantis. Op zoek naar de Steen komen beiden in aanraking met de wrede luipaardmannen.*

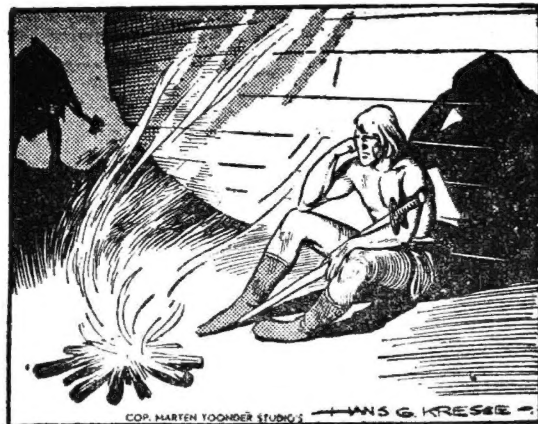
Derde verhaal : **DE STRIJD TEGEN KIRASSO** — *Eric en Winonah vluchten. Terug ontvoerd dwingt de hogepriester Winonah hem de weg te tonen om de Steen van Atlantis te bemachtigen Winonah wordt echter door Eric bevrijd. Vergezeld van de dwerg Pum-Pum vluchten beiden, de Steen medenemend. Eric en Winonah worden opnieuw op listige wijze overmeesterd, doch Pum-Pum kan hun uit een benarde toestand redden.*

Vierde verhaal : **DE WRAAK VAN DE EGYPTENAAR** — *Na de mislukte strijd met de luipaardmannen trekken Eric, Winonah en Pum-Pum zich in het binnenland terug. Eric, in luipaardman verkleed, wordt gevangen genomen door Kirasso. Door een list weet hij te ontsnappen. Winonah wordt gevangen genomen door een generaal der luipaardmannen. Eric weet hem te ontwapenen en vergezeld van Pum-Pum ontvlucht hij met Winonah. Aan de grens treden zij in het huwelijk.*

Vijfde verhaal : **DE SULTAN VAN AKAIIM** — *Eric, Winonah en Pum-Pum reizen terug naar Noorwegen. Hun schip wordt aangevallen door zeerovers, die hen naar hun land meevoeren, waar Eric en Winonah op de slavenmarkt verkocht worden. Pum-Pum ontvlucht. Eric in een kerker geworpen, sluit er vriendschap met Dzogolo, de neger. Beiden ontvluchten met de hulp van Pum-Pum. Het drietal gaat op zoek naar Winonah, die in de harem van de Sultan van Akaiim opgesloten is. Eric sluit een accoord met de woestijnmannen en slaagt er in Winonah te bevrijden.*







Nadat Eric er na veel moeilijkheden in gelukt was, Winonah uit de klauwen van de Sultan van Akaiim te verlossen, hebben zij in een vissersdorp hun paarden geruild voor een kleine schuit en mondvoorraad en nu worden er toebereidselen getroffen, om naar het Noorden te varen, waar Eric's vader, koning Wogram, heerser over Noorwegen, op zijn opvolger voor de troon wacht... Eric en de dwerg, trouwe makker in zovele benarde avonturen, zien het laden van hun schip na. In het besef, misschien over een paar maanden weer in zijn geboorteland terug te zijn, is Eric beter gezind.

Er valt evenwel een schaduw over zijn toekomst : de twee geheimzinnige mannen die hem tijdens zijn verblijf bij het woestijnvolk voortdurend in het oog hielden, staan vanaf een heuveltop de toebereidselen tot het vertrek gade te slaan.

— Vanavond, gromt een van hen.

En zijn sombere makker antwoordt :

— Dzilah zal ons rijkelijk belonen.

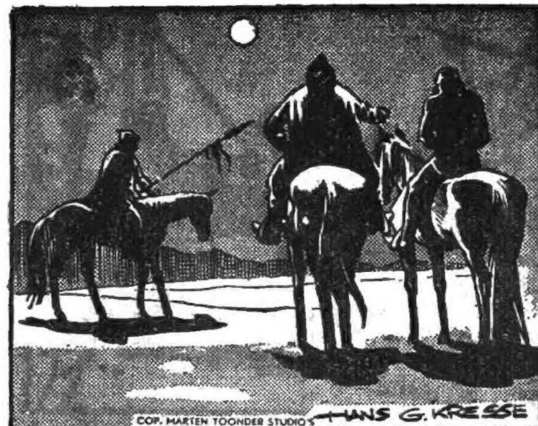
Daarna verwijderen de twee kerels zich achter een terreinploof...

Die avond, als Eric de wacht betrokken heeft bij zijn kleine bootje, sluipen twee donkere gedaanten door de nacht. Zij zijn gewapend met lange stenen bijlen... Behoedzaam sluipen zij nader tot nabij de plek waar Eric zit en dan springt een van hen geluidloos naar voren.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Stil als een schaduw springt een der geheimzinnige mannen op Eric toe en voor dat deze gelegenheid krijgt zich te verdedigen, wordt hij verdoofd door een harde klap op zijn hoofd... Zonder een kik te geven zinkt onze held na deze laffe overval ter aarde.

— Kom ,fluistert de bedrijver van de aanslag ,en te samen met zijn makker tilt hij het slappe lichaam van de Noorman op...

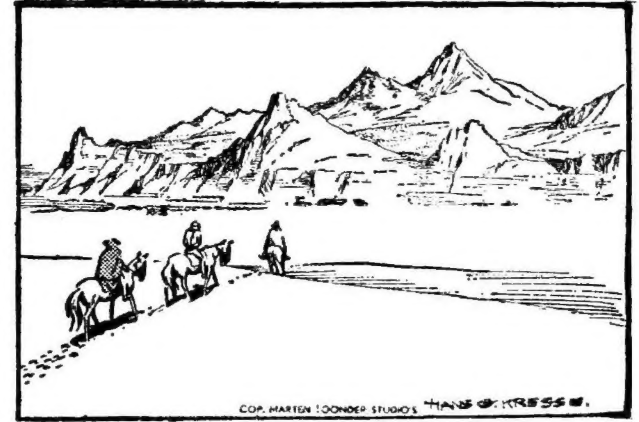
Alles is zo snel in zijn werk gegaan, dat niemand in het slapende kamp iets hoorde. IJlings wordt Eric door de twee ongure kerels uit de lichtkring gedragen.

Met de bewusteloze Eric tussen hen in begeven zij zich naar een klein palmbosje waar drie paarden gekoppeld staan. Inmiddels is Eric weer bij gekomen, maar een grote hand maakt hem het spreken onmogelijk. Met stevige koorden wordt de prins gebonden en dan tilt men hem op een der paarden.

Een der mannen geeft een gefluisterd bevel, en het kleine troepje zet zich in beweging in de richting van de door de maan beschenen woestijnvlakte, die zich tot aan de horizon uitstrekt...







Geen woord wordt er gewisseld... Als schimmen rijden de mannen door de nacht, hun paarden tot steeds groter spoed aanzettend.

Buiten de gezichtskring van het dorp wordt halt gemaakt en Eric wordt geblinddoekt. Hij is volkomen overgeleverd aan zijn twee ontvoerders...

Tegen de morgen komt men stapvoets vooruit en terwijl men af en toe gespannen naar achteren kijkt, wordt de tocht in de grootste stilzwijgendheid voortgezet.

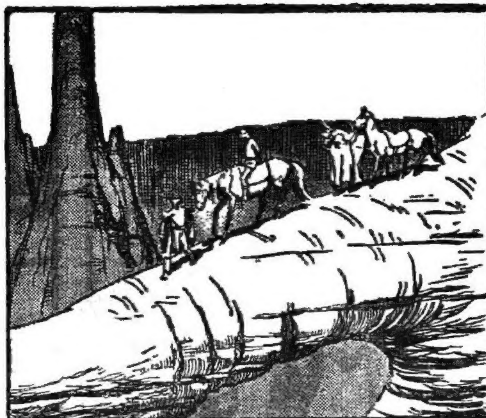
Inmiddels heeft Pum-Pum ontdekt, dat zijn grote vriend verdwenen is, en hard lopend begeeft hij zich naar Winonah, om haar deze ontdekking mede te delen... Als de priesteres, geholpen door Dzogolo, een onderzoek instelt, bemerkt zij een aantal voetstappen in de zandgrond en een grote angst maakt zich van haar meester...

Eric, onder de bewaking van zijn twee raadselachtige ontvoerders, wordt steeds verder de onmetelijke woestijn ingeleid.

Dagen zijn zij nu reeds onderweg en eindelijk doemt aan de horizont een bergmassief op... En daarheen richten de mannen hun paarden...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN





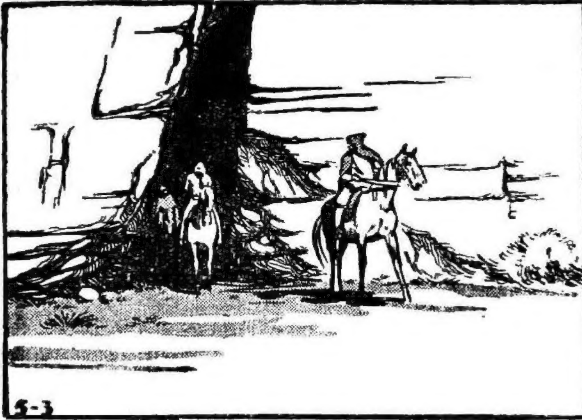


Eric's ontvoerders zetten hun paarden tot groter spoed aan en daar komen zij aan de rand van een onpeilbare afgrond... Dikke nevelslierten hangen in de beneden liggende vallei. Uit de diepten doemen de steile, kale rotswanden van een kolossaal tafelland op...

De mannen schijnen de weg te weten. Zonder een ogenblik te aarzelen leiden zij hun paarden naar een soort natuurlijke brug, een door wind en water vervormde rots, en beginnen de afdaling in de vallei. Hoewel Eric geblinddoekt is, voelt hij aan de bewegingen van zijn rijdier, dat zij zich op een hellend vlak bevinden.

Moeizaam vorderen zij... De paarden zijn zenuwachtig, als zij de diepe afgrond naast zich ontwaren, maar de geheimzinnige mannen weten de dieren met vaste hand te leiden... Na een inspannende tocht bereiken zij de bodem van de afgrond.

Het blijkt, dat er geen doorgang is, en een bestijging van de steile sombere rotswanden onmogelijk is... maar de aanvoerder van het kleine troepje aarzelt niet... Dwars door de nevelslierten, die voor een goed deel het zicht belemmeren, begeeft hij zich naar een smalle kloof in de hoog oprijzende wand... Slechts een ingewijde zou in staat zijn, deze smalle spleet te vinden. Dan leidt de man het troepje in de donkere diepten van de kloof...







Hier, merkt Eric weer, gaat het bergopwaarts... Een nauw, kronkelend pad, waar op sommige punten de paarden bijna niet kunnen lopen, wijst vanzelf de weg. Na enkele uren door een dikke duisternis voortgereden te hebben, komen de mannen aan de uitgang van de smalle rotsspleet, en hier wordt Eric zijn blinddoek afgenomen...

Argwanend kijkt onze held om zich heen : de omgeving is onherbergzaam... Een kale, rotsachtige vlakte strekt zich voor hem uit, het is blijkbaar de opgedroogde brede bedding van een rivier. In de verte doemt als een blauwe lijn, een uitgestrekt woud op en hierheen wenden de mannen hun paarden. Uit het feit, dat men hem zijn blinddoek heeft afgedaan, begrijpt Eric, dat zij zich in een landstreek moeten bevinden waaruit een onbekende nooit een uitweg zou vinden... Ontsnappen zou dus tot niets leiden.

Zuchtend legde hij zich bij zijn vreemde toestand neer en tegen de avond bereikten Eric en zijn ontvoerders de eerste uitlopers van een bos... Voor hem strekte zich een rollend landschap van oerwouden uit, aan alle kanten omgeven door hoge bergruggen. Eric wist niet, dat hij zich in het geheimzinnig rijk van Dzilah bevond, waaruit nog nooit een vreemdeling levend was teruggekeerd...







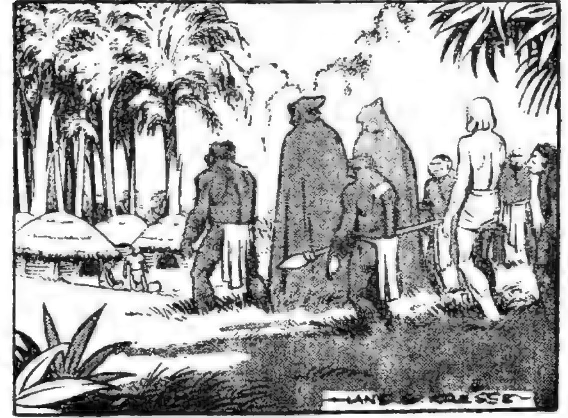
Zwijgend legden de mannen de weg af... Het oerwoud werd steeds dichter en ten laatste moest men de paarden achter laten. Te voet ging het nu verder door het dichte kreupelhout... 's Avonds, als het kamp voor de nacht is opgeslagen, tracht Eric te weten te komen, waar hij zich bevindt ,en wat de bedoeling is van deze geheimzinnige ontvoering. Maar zijn twee bewakers staren hem met strakke gelaten aan en geven geen antwoord... Een onbehaaglijk gevoel maakt zich van hem meester.

Het land waarin zij zich bevinden heeft een eigenaardig karakter. Vreemde bomen groeien dicht opeen en uit de oerwoudnacht dringen onbekende geluiden tot hem door...

De volgende morgen wordt de tocht voortgezet... Eric merkt op, dat de mannen voorzichtiger voorwaarts gaan, en hij leidt daaruit af, dat er onraad gevreesd wordt. Het spreken wordt hem verboden en met een zeer onprettig gevoel loopt Eric achter zijn geleiders. Geen van drieën hebben zij bemerkt dat de takken van een hoge boom langzaam opzij worden geduwd, en een monsterachtig mannetje hen met flikkerende ogen bespiedt...

En in de onmetelijke woestijn volgen drie vermoeide reizigers de door Eric en zijn ontvoerders gemaakte voetsporen. Het zijn Winonah, Dzogolo en Pum-Pum, die, daar zij geen paarden meer bezitten, te voet hun vriend achterna gaan, om hem ter hulp te komen...





Eric, die door zijn gebonden handen vrijwel weerloos is, slaat met onrust de gedragingen van zijn bewakers gade. Deze vorderen slechts met de grootst mogelijke voorzichtigheid en staan ieder ogenblik stil, om te luisteren. Een vreemd, klagelijk geluid klinkt plots op in de diepte van het woud en geschrokken staan de mannen stil...

— De harige mannen, fluistert één der grote kerels schor, en de toon, waarop hij dat zegt, bezorgt Eric kippenvel.

Weer horen zij het klagend gehuil en nu komt het zelfde gehuil van verschillende kanten om hen heen...

Juist als het kleine troepje op een open plek is, verscheurt een door merg en been gaande kreet de stilte en tot zijn schrik ziet Eric vreemde wezens overal om hem heen... uit de bomen vallen... De twee bewakers trachten zich te verdedigen en een van hen schreeuwt angstig :

— DZILAH! Hulp!

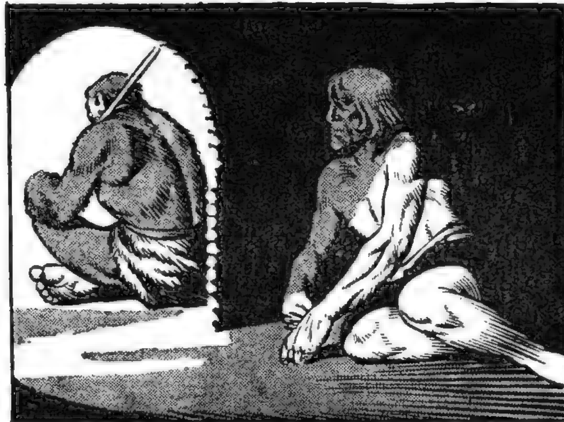
Van een gevecht is geen sprake. De overmacht is zo groot, dat de drie mannen in minder dan geen tijd overmeesterd zijn...

Op het zien van Eric's goudblonde haren geraken de mannen in grote opwinding. Een van hen springt naar voren en snijdt met een haal Eric's koorden door. De monsterachtige wezens beginnen opgewonden te babbelen in een taaltje, dat Eric maar nauwelijks kan volgen. Het lijkt er op, dat zij hem met een zekere eerbied behandelen. Onze held begrijpt er niets van, maar kwaad kan het niet...

Nu worden de gevangenen onder bedreiging der ruwe stenen speren voortgedreven, en in een opening in het woud ziet Eric een primitief dorp van ruwe takkenhutten.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Eric's voormalige bewakers, de geheimzinnige mannen, worden van onze held afgezonderd en niet zeer zachtzinnig in een stevige hut gedreven. Hij zelf wordt onder eerbetoon voor een grote behaarde kerel gebracht, en een van zijn bewakers doet een opgewonden verhaal... Het schijnt, dat hij het heeft over « een zoon van de zon », voor zover Eric het kan begrijpen...

Nu begint de grote behaarde man, die het opperhoofd schijnt te zijn, langzaam en bedachtzaam te spreken :

— Wees welkom, machtige zon. Breng ons geluk! Het is goed, dat gij gekomen zijt. Gij kwaamt beslist voor ons, ongelukkigen, om ons moed in te spreken en onze vijanden, zij zijn vele, te vernietigen. Wij zullen een hut voor U bouwen.

De man heeft op een zangerige toon gesproken en onder het zingen van een eentonig lied wordt Eric vriendelijk, maar zeer beslist, een hut binnengebracht. Men voorziet hem van eten en drinken. Tot zover heeft men hem geen kwaad gedaan. Als onze held echter ziet dat er een grote schildwacht voor zijn deur wordt geplaatst, voelt hij zich iets minder op zijn gemak. Het is duidelijk dat men hem beschouwt als een bovennatuurlijk wezen. Maar ondanks dat is zijn toekomst onzeker en Eric weet nog niet, wat de gekke mannen met hem van plan zijn... Misschien willen zij hem wel offeren...

Hij besluit dit alles niet af te wachten en nog die zelfde nacht sluipt hij omzichtig tot achter zijn bewaker en grijpt de man bij de keel... Net op het laatste ogenblik weet Eric een waarschuwende schreeuw te voorkomen en nu begint een gevecht op leven en dood...







In de grootste stilte wordt het gevecht geleverd... Maar Eric is in het voordeel doordat hij zijn tegenstander verraste... Het enig gevaar dat hem dreigt, is, dat men de vechtenden ontdekt... De harige man omkneld in Eric's dodelijke greep, verslapt langzaam in diens armen en Eric trekt het lichaam in de schaduw van de hut...

Vlug neemt hij wat voedsel mede en wapent zich met de speer van zijn tegenstander... Dan glipt hij stil als een schim langs de hut in de beschermende duisternis van het oerwoud...

Hoewel Eric nu vrij is, is zijn toestand ver van aanlokkelijk. Hij bevindt zich temidden van allerlei gevaren in een wildvreemd gebied... Zo snel mogelijk verwijdert hij zich van het slapende dorp der harige mannen...

Bij zonsopgang is hij reeds enkele mijlen van zijn belagers verwijderd... Doelloos trekt hij door het oerwoud. Vreemde geluiden vergezellen hem op zijn tocht en met de dageraad ontwaakt tevens het dierlijk leven van dit voorwereldlijk landschap... Een geritsel in de struiken voor hem doet hem opkijken en daar schuivelt een monsterhagedis sissend van onder de varens.

Stevig omklemt Eric zijn primitieve speer en wacht met opeengeklemde kaken de aanval van deze nieuwe vijand af...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







De aanval laat niet lang op zich wachten : met een luid gesis springt het gedierte met een snelheid, die men niet zou verwachten, op onze held af. Deze weet juist op tijd de vergiftigde tong te ontwijken en stoot gelijktijdig toe... Het is een gelukkige stoot : het wapen treft het monster in de nek en met een gerochel zakt het op de grond.

Eric zet zijn tocht zonder bestemming voort... Tegen de middag nuttigt hij zijn uit het dorp der harige mannen meegenomen voedsel. De zon schijnt onbarmhartig op zijn gouden haren en de Noorman zoekt bescherming in de schaduw van de struiken! Maar het wemelt hier van ongedierte en een grote spin doet hem weer even snel van onder de bladeren vandaan komen...

Doelloos wandelt Eric verder. De dagen rijgen zich aaneen en Eric's krachten geraken uitgeput door gebrek aan voedsel en bovenal aan drinken. Dreigend en dodelijk rijst het woud rond hem op... Eindelijk begeven hem zijn krachten. In een klein bamboebosje zinkt hij uitgeput op de weke, stinkende grond. Hij beproeft nog in de schaduw te kruipen, maar dit gelukt nu reeds niet meer. Met een zwakke zucht verliest hij het bewustzijn... Onbeschermd en niet in staat zich te verdedigen is hij een gemakkelijke prooi voor jagende roofdieren, waarvan het in deze wouden wemelt...







Terwijl Eric in de onherbergzame wildernis van het rijk der geheimzinnige Dzilah worstelt tegen de ondergang, zijn Winonah en haar twee vrienden er in gelukt, door de sporen te volgen, in de vallei, welke de hoogvlakte van Dzilah omgeeft, te komen... Hier weten zij echter niet meer waarheen te gaan. Ieder spoor ontbreekt op de harde rotsbodem... Een begaanbaar pad of uitsteeksels om het klimmen te vergemakkelijken kunnen zij niet in de steile rotswand ontdekken. Besluiteloos wandelen zij rond en het lijkt er op dat hier hun tocht eindigt... en Eric voorgoed voor hen verloren is.

In het bamboebosje ligt de stille vorm van de jonge Noorman te blakeren in de hete stralen der zon... Eensklaps worden de bamboestengels en varens terzijde geschoven en een vreemdsoortig uitgedost mens verschijnt. Op zijn hoofd draagt hij een grote kap van buffelhuid met horens, zijn huid is donker en hij heeft een breed, plat gezicht.

Op het zien van de bewusteloze Eric gaat de man verwonderd enkele stappen achteruit en op een zachte roep verschijnt een tweede dergelijke man.

— Haren van goud, fluistert de één...

En de andere antwoordt :

— Een opperwezen...

Dan komen zij langzaam en sluipend naderbij.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Als uit een diepe droom ontwaakt Eric en met bonzend hoofd tracht hij zich op te richten... Alles is wazig en flauwtjes meent hij de vormen te onderscheiden van een tweetal mannen, die aarzelend naderen... Dit brengt hem tot zichzelf... Fluks grijpt hij de speer en wacht af. Als geen van de twee mannen aanstalten maakt hem aan te vallen, zegt Eric :

— De zon, en wijst vervolgens op zijn hoofd. Hij probeert de mannen duidelijk te maken, dat hij bijna verdoofd wordt door de zon op zijn onbeschermd hoofd...

Maar de twee mannen begrijpen hem verkeerd. Zij denken, dat hij zeggen wil, dat hij van de zon komt en bijgelovig knielen zij op de grond... Het kost onze held moeite, de twee mannen duidelijk te maken wat hij eigenlijk bedoelde... en dan geeft één van hen de Noorman een slok uit zijn veldfles.

De twee vreemdelingen beduiden hem nu mee te gaan en daar Eric te zwak is om tegen te stribbelen en de mannen bovendien zeer vriendelijk zijn, geeft Eric aan dit verzoek toe. Op zijn vraag waarheen men hem leidt, antwoordt de grootste :

— Dzilah, de goede. Wij zijn soldaten van Dzilah.

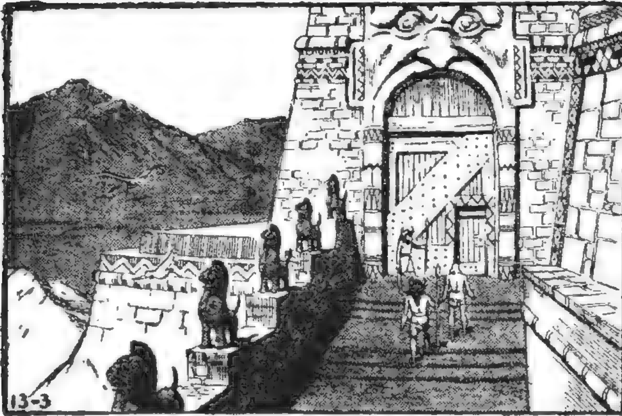
Er gaat Eric nu een licht op en vervolgens vertelt hij de mannen van zijn wedervaren met zijn twee geheimzinnige ontvoerders. Op zijn vraag, wat dit alles betekent, zegt een van hen lachend :

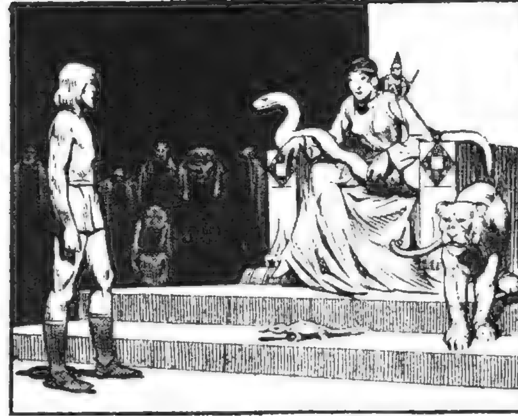
— Dzilah zal uitleg geven.

Na een dagenlange tocht door het oerwoud onder bescherming van zijn twee bewapende begeleiders, komen zij aan een brede vallei.

En daar, op een heuveltop, staat een groot, onheilspellend gebouw. Eén der mannen wijst met zijn speer en zegt :

— Hier woont Dzilah!







Een lange stenen trap van driehonderd en zestig treden voert naar de eigenaardige poort. Op een hoornsignaal van een der mannen zwaait de kleine deur, als door een onzichtbare hand bewogen, open... Als Eric de vreemde omgeving opneemt begint hij het te betreuren, dat hij met de mannen is meegegaan. Maar daar is nu niets meer aan te veranderen.

Binnen de poort zegt een der soldaten :

— Gij loopt rechtdoor en gij zult Dzilah de wijze wel vinden.

Terwijl Eric op deze aanwijzing de lange onheilspellende gang doorloopt, vraagt hij zich toch nieuwsgierig af, wat deze Dzilah wel voor een man zal zijn... Aan het einde van de gang is een groot zwart gordijn en als onze held dit terzijde schuift staat hij in een grote, donkere zaal. Op een troon, omgeven door een aantal schrikwekkende figuren zit een stille figuur in wit gewaad.

— Treed nader, zegt een zachte stem, en Eric gehoorzaamt.

Tot zijn niet geringe verbazing ziet hij, dat de persoon een jonge, mooie vrouw is, die hem nu door half toegeknepen ogen opneemt...

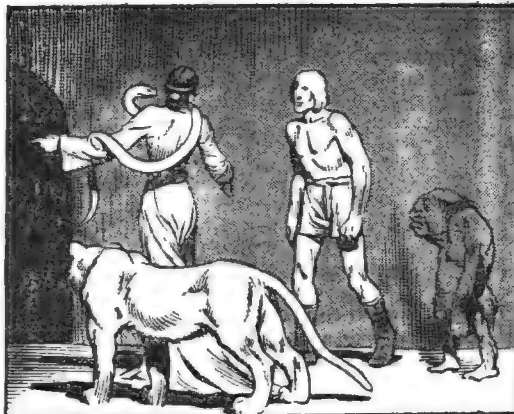
Een grote witte slang ligt op haar schoot en wendt de kop met een kwaadaardig gesis naar Eric. Een eveneens sneeuwwitte leeuw met rode ogen slaat met zwiepende staart zijn komst gade. Op een zacht bevel van de vreemde vrouw trekken de dieren zich terug.

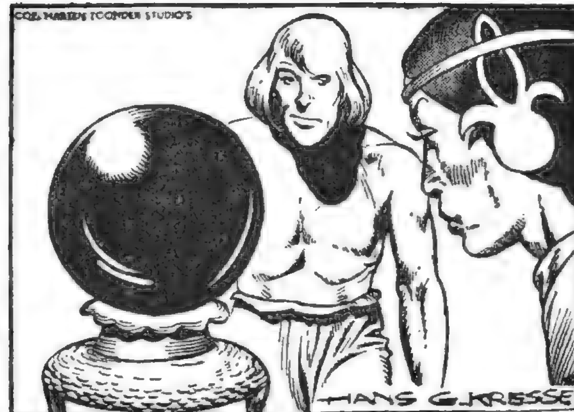
Met een onbehaaglijk gevoel neemt Eric de zwijgende figuren naast de troon op, maar dan spreekt de vrouw :

— Heb geen angst. Zij bestaan slechts omdat ik het wil. Wat brengt de blonde man tot Dzilah ?

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Op de vraag van Dzilah, de geheimzinnige vrouw, vertelt Eric haar van zijn belevenissen en van zijn vreemde ontvoering door de twee mannen. Rustig laat Dzilah onze held uitspreken en dan zegt zij :

— Deze mannen, die U ontvoerd hebben, waren mijn spionnen. Overal in het land had ik mijn mensen gezonden, om voor mij een man te zoeken, die door zijn wilskracht, moed en kracht in staat zou zijn, voor mij een moeilijke, gevaarvolle opdracht uit te voeren. Ik geloof, dat de spionnen die U gevonden hebben, gelukt zijn, mijn vriend...

Hoewel dit een compliment is, bevalt de toon, waarop het gezegd wordt. Eric niet helemaal, en een onplezierig gevoel bekruipt hem.

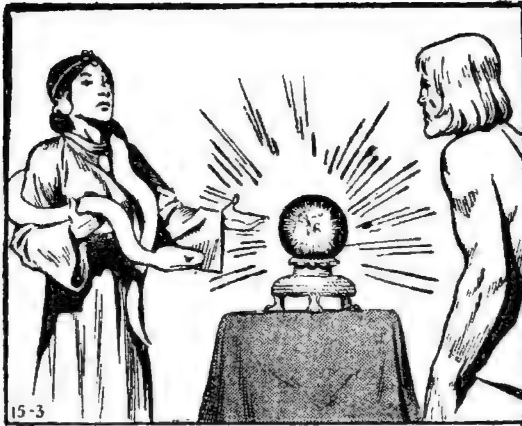
— Wij zullen nu kijken, wat er met de twee mannen gebeurd is, die U bij mij, Dzilah, brachten. Volg mij dus.

Verwonderd vraagt Eric zich af, hoe de vrouw dat kan zien, over die verre afstand, en nieuwsgierig volgt hij haar. De witte leeuw loopt brommend achter Eric aan... Zij komen nu in een klein vertrek, dat geheel kaal is, op een tafeltje na, waarop een ronde, zwarte bol staat...

Gevolgd door de verwonderde Eric treedt Dzilah op de glanzende bol toe en fluistert :

— Wijs mij de weg, magische steen; waar gingen twee van mijn mannen heen?

Met een ongelovig gezicht bestudeerde Eric beurtelings Dzilah en de zwarte bol, maar spoedig zou zijn ongeloof wijken.







Langzaam begon de bol te verkleuren... Er verschenen beelden op het glas die langzaam vorm aannamen. Gespannen keek Eric toe...

Dan zei de vreemde vrouw met een sombere stem :

— Zie, blonde man. Mijn glazen bol geeft antwoord. De twee mannen die U ontvoerden zijn reeds lang geleden gedood door de harige mannen kunnen

Met een verbaasd gezicht heeft Eric dit alles meegemaakt en dan komt er een denkbeeld bij hem op... Misschien zou de bol ook kunnen vertellen waar Winonah en haar twee kameraden vertoefden.

Eric vraagt de vrouw, of zij hem dit kan laten zien en met een geheimzinnige glimlach stemt zij toe.

Weer wordt de bol aangeroepen en weer verschijnen er kleuren op. Met gespannen aandacht kijkt Eric toe... Langzaam komt er een beeld op het vlak en dan ziet hij Winonah, Dzogolo en de kleine dwerg staan in een vallei... Ze schijnen een uitweg te zoeken.

Langzaam vervaagt het beeld en de bol herneemt zijn zwarte kleur terug.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Ook de vreemde vrouw heeft toegekeken en zegt ter verduidelijking :

— Uw vrienden bevinden zich in de vallei welke het tafelland omgeeft. Zij zullen nooit in staat zijn, een toegang tot mijn rijk te vinden zonder hulp van een ingewijde...

Somber zit Eric een tijdje voor zich uit te staren en dan zegt hij:

— Ik weet, dat ik geen kans heb uit uw rijk te ontsnappen Dzilah. Vergun mij daarom, mij met mijn vrienden hier te herenigen.

Even overdenkt de vrouw dit voorstel en dan knikt zij goedkeurend.

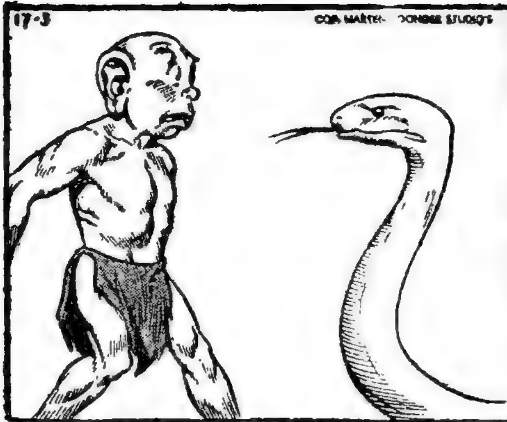
— Dat is een goede gedachte van de blonde man, glimlacht zij.

De heerseres van de bergvlakte slaat op een gong en twee soldaten verschijnen. Deze geeft zij opdracht, een patrouille uit te zenden, om de vrienden van Eric in de burchtstad van Dzilah te geleiden.

Als de kleine expeditie er op uitgetrokken is, breekt er een tijd aan van angstige spanning voor Eric. Dzilah echter weet zijn gedachten op een handige manier af te leiden en laat de jonge Noorman vertellen van zijn vele avonturen...

Eindelijk kondigt een hoorngeschal de terugkomst van de patrouille aan... en niet lang daarna werpt Winonah zich in de armen van haar held...

Zo groot is de vreugde van het weerzien bij de vier mensen, dat geen van allen ziet hoe langzaam een gordijn opgetild wordt en de stille figuur van de vreemde Dzilah met gloeiende ogen Winonah opneemt.







Een zacht gekuch doet de vier vrienden opkijken en daar zien zij Dzilah voor zich staan. De witte slang schuifelt onhoorbaar de gang in en op het zien van dit monster maakt de arme dwerg van ontzetting een luchtsprong. Dzilah verzekert het kleine mannetje echter, dat hij niet bevreesd behoeft te zijn.

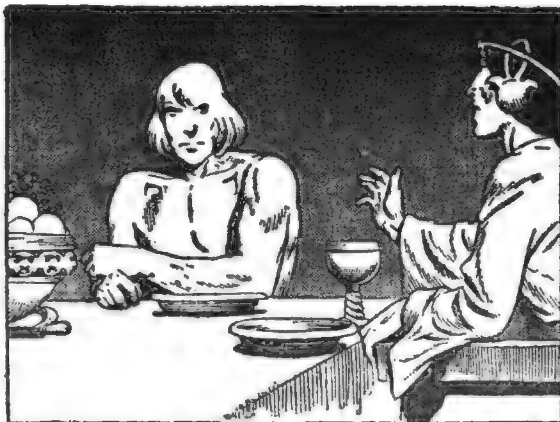
Ter ere van de hereniging laat Dzilah een groot feestmaal aanrichten... Allen eten met smaak, behalve de dwerg ,die met wantrouwen zijn schotel bekijkt, als was hij bevreesd, vergiftigd te worden. En het instinct van het mannetje, zoals veel later zou blijken, was niet veel bezijden de waarheid. De dwerg kijkt steeds met wantrouwen om zich heen en hij ziet best de blikken van vijandschap, waarmede Dzilah, Winonah opneemt...

Als het feest ten einde loopt kucht de geheimzinnige vrouw en zegt met zachte stem :

— Thans zal ik openbaren, waarom mijn blonde vriend in mijn rijk is. Hij zal horen, wat de opdracht is, welke ik hem zal geven...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Ogenblikkelijk wordt het stil in de zaal. Allen luisteren met spanning

— Ik ben jong, begint Dzilah met een raadselachtige glimlach, en niet lelijk, is het wel?

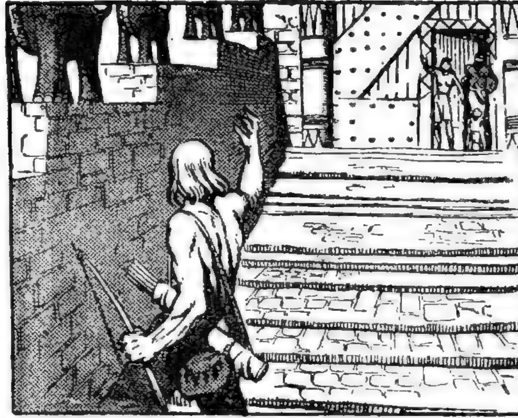
— Welnu ik, Dzilah, beschik over magische krachten. Men noemt mij wel een tovenares... Ik heb geheimzinnige machten tot mijn beschikking, waarmede ik mijn medemensen en de dieren kan beheersen. Alleen ik heb niet de macht over het leven. Er woont ver, ver weg in de bergen een oude man, dat is de bewaker van een bron welke het levenswater voortbrengt. Deze oude man is vele duizenden jaren oud. Dat komt, omdat hij iedere vijftig jaar van het levenswater heeft gedronken. De duizendjarige bewaker van de bron des levens beschikt over een vreselijke kracht : eenieder, die hem in de ogen kijkt, wordt een willoos werktuig in zijn handen en is ten eeuwige dage gedoemd, slaaf te blijven van de oude man.

Reeds zijn enkele van mijn dappersten uitgetrokken, om voor mij het water des levens te bemachtigen... Zij keerden nooit terug...

Mijn toverkrachten zijn echter niet opgewassen tegen de duizendjarige wijsheid van de oude van de rots, omdat ik het levenswater niet bezit. Zo mijn blonde held mij een flesje met levenswater kan brengen, zal ik hem rijkelijk belonen en hem de vrijheid geven.

Na de woorden van de tovenares heerst er een ogenblik stilte in de zaal. Eric overdenkt het voorstel... Hij beseft wel, dat als hij de opdracht niet op zich neemt, hij nooit Noorwegen terug zal zien... en daarom zegt hij na enkele tijd :

— Ik neem de opdracht op mij, als mij en mijn vrienden de vrijheid hergeven wordt, na mijn terugkomst met het water des levens....


Kort na het besluit van Eric, die zal trachten het water des levens te bemachtigen, komt reeds de dag van vertrek. Hij krijgt van de tovenares een boog en een koker met tien pijlen.

— Als gij deze pijlen afschiet, zult gij altijd in de roos treffen. Er zullen altijd tien pijlen in de koker zijn, hoeveel gij er ook afschiet.

Ietwat ongelovig bekeek Eric de vreemde gift en besloot af te wachten of de vrouw de waarheid gesproken had. Dan geeft zij hem nog een weitas :

— In deze tas is een flesje met water en een stuk brood. Eet en drink ervan zoveel ge wilt : de voorraad zal nooit op raken. Nu moet ik U nog een raad geven, die ge goed in acht dient te nemen : Kijk de oude nooit in de ogen, want dan zijt gij verloren! Zo ge genoeg zelfbeheersing hebt, zal U geen leed geschieden. Maar zorg er voor, de blikken van de duizendjarige te ontwijken!

Met deze raadgeving neemt Eric afscheid van Dzilah. Zijn vrienden begeleiden hem naar de poort.

— Ik wilde ,dat ge niet ging, fluistert Winonah. Ik ben niet gerust.

— Eric geeft haar een opbeurend antwoord, en na een laatste afscheid van de zijnen begint hij zijn lange, onzekere tocht naar de bron van het Water des Levens.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Dzilah heeft onze held nauwkeurige inlichtingen medegegeven, hoe hij gaan moet, en Eric waakt er voor, niet van de voorgeschreven weg af te wijken... Tegen de middag begint zijn maag te knorren, en als hij een hert ziet wegschieten tussen het onderhout, besluit hij zijn toverpijl eens te beproeven... Het is een schot, dat in gewone omstandigheden weinig kans gehad zou hebben op succes.

Maar de toverpijl vindt het doel zonder missen... Vol bewondering kijkt Eric in zijn pijlkoker, en ziet tot zijn verbazing, dat reeds een nieuwe pijl de plaats van die, welke hij zo juist heeft afgeschoten, ingenomen heeft...

Met een tevreden gefluit snijdt Eric de beste stukken van het gedode hert, en hervat zijn tocht. 's Avonds ontsteekt hij een klein vuurtje en roostert het vlees... Daarna legt hij zich te rusten en is al spoedig in een diepe slaap verzonken. Hij merkt niet, hoe het lichaam van een grote slang zacht langs een boomstam naar beneden glijdt. De roodgloeiende oogjes van het reptiel staren onafgebroken naar de slapende man, en sissend maakt het dier zich klaar zijn prooi aan te vallen...





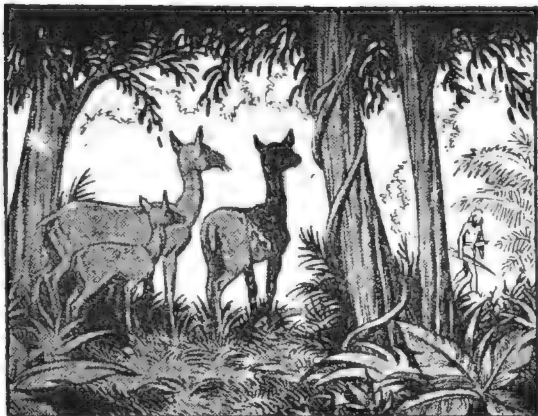


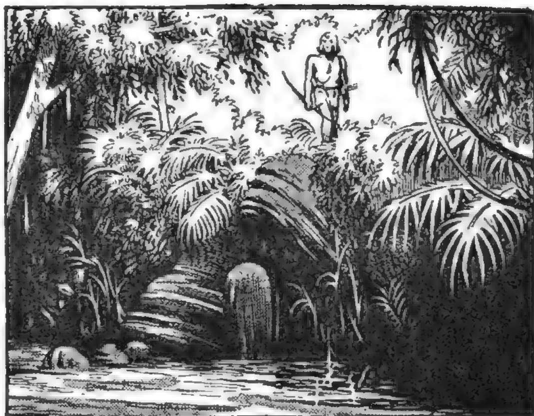
Als door een zesde zintuig gewaarschuwd ontwaakt Eric. Een gevoel van dreigend gevaar bevangt hem en angstig kijkt hij in het rond...

Op het zien van de monsterachtige slang stolt hem het bloed in de aderen. Langzaam schuift de slang langs de stam omlaag. Eric is voor enkele ogenblikken volkomen gehypnotiseerd, maar dan herkrijgt hij zijn zelfbeheersing...

Met een geweldige sprong is hij buiten het bereik van de zich tot de aanval oprichtende slang en slingert het ondier een brandende tak van het kampvuur tegen de kop... Zonder af te wachten, of het dier getroffen is ,duikt Eric met grote sprongen de donkere wildernis in en struikelend en weer opstaande baant hij zich een weg door de wirwar van takken en bladeren... Hij denkt er niet aan dat hij zich te midden van op roof uitzijnde wilde dieren bevindt, die hem ieder ogenblik van uit het donker kunnen bespringen...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Alsof de duivel hem op de hielen zit rent Eric hijgend voort. Eerst als hij meent, dat hij buiten gevaar is, staat hij stil en luistert ingespannen. In de verte brult een roofkat... Van de slang geen spoor. Eric besluit zijn tocht maar voort te zetten en de volgende ochtend is hij een flink stuk opgeschoten...

Het wemelt in het oerwoud van wilde dieren... Herten en antilopen, wilde zwijnen, maar ook alleen jagende wolven en andere kleine roofdieren kruisen zijn pad... Gelukkig schijnen deze dieren niet gesteld te zijn op een gevecht met de mensen... Onze held hoopt slechts, dat hij niet het ongeluk mag hebben een van de grote roofdieren te ontmoeten...

Zijn weg voert hem langs een traag stromende rivier. Hier, heeft Dzilah hem verteld, moet hij ergens oversteken. Hij heeft honger, en de Noorman besluit, alvorens hij de rivier oversteekt, in de schaduw van de varens wat brood te nuttigen...

Een mooi plekje noodt tot zitten, en net als Eric op het punt staat zich neder te zetten verscheurt een gebrul de stilte... Het blijkt, dat een leeuw zich daar te slapen had gelegd...

Het volgende ogenblik steekt het roofdier de machtige kop tussen de takken door, en met een tweede gebrul stort het zich op onze held.







Daar het te laat is om een pijl op de pees te leggen is de enige uitweg de rivier... Met een koene sprong laat Eric zich hals over kop voorover vallen, en hij voelt nog de scherpe klauwen van de leeuw langs zijn benen schuren. Kwaadaardig grommend en blazend staat de leeuw toe te kijken, hoe zijn buit hem ontglipt, en Eric kan niet nalaten het dier eens lekker uit te lachen.

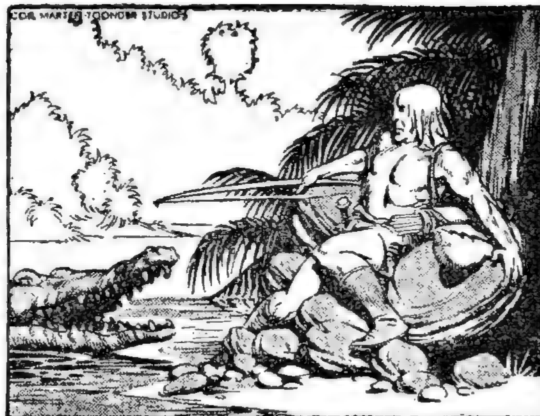
De boog en de pijlkoker bemoeilijken hem het zwemmen. Echter, als Eric dacht dat hij buiten gevaar was, zou hij spoedig tot een ander inzicht komen. Een zwakke rimpeling van het wateroppervlak trekt zijn aandacht en een monsterachtige kop komt te voorschijn...

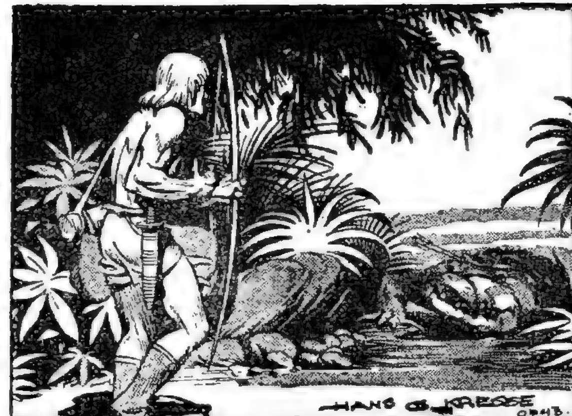
Een nieuw, nog groter gevaar bedreigt hem. De krokodil nadert met gevaarlijke snelheid, en Eric zwemt uit alle macht om tijdig monster wint gestadig terrein...

de andere oever te bereiken. Maar hoe hij zich ook inspant, het

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







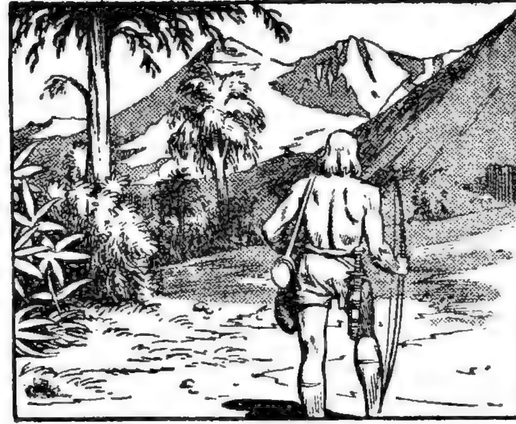
Als hij de hete adem van de krokodil reeds meent te voelen, neemt Eric een laatste redmiddel te baat. Hij haalt diep adem en duikt onder. Als was hij in het water geboren zo snel verplaatst hij zich. Nog enkele meters en onze held heeft de oever bereikt...

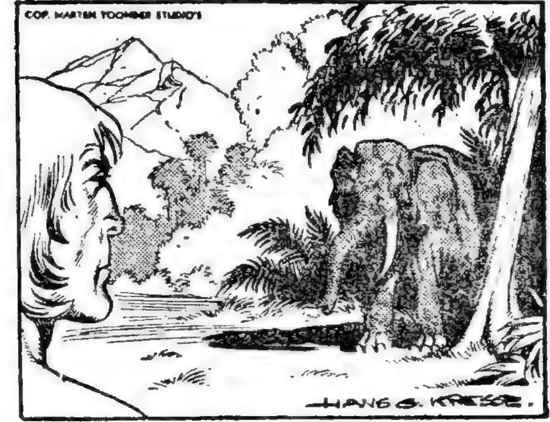
Hijgend klautert Eric uit het water, net op tijd : de muil van de krokodil slaat toe met een luide klap. Rillend van afgrijzen maakt onze held zich uit de voeten, maar nu kruipt ook het grote watermonster tegen de oever op en nadert met een voor zo'n log dier merkwaardige snelheid.

Nu grijpt onze jonge Noorman een pijl uit de koker en met een scherp « twang » vliegt het dodelijk projectiel op het doel af. Als geleid door een geheimzinnige kracht treft het het ondier in het oog en met een gerochel zinkt de krokodil ter aarde.

Zuchtend van opluchting keert Eric zich om en zet koers in de richting van de rots van het Water des Levens.



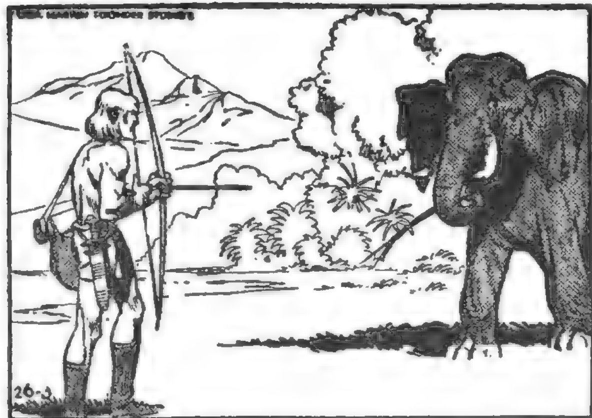


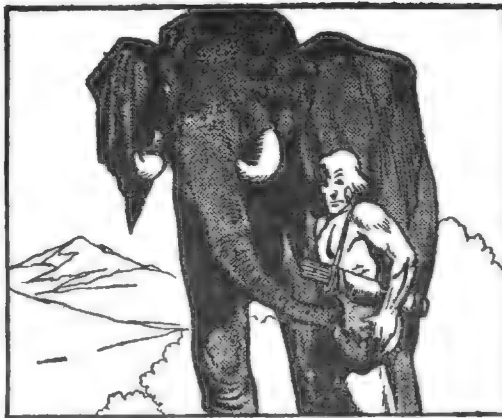


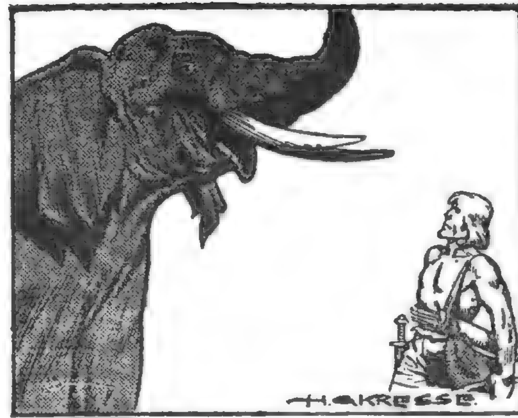
Langzamerhand wordt het woud dunner en ten lange laatste bereikt Eric een soort met kleine boomgroepjes bezaaide steppe. Hier treft hij niet meer zoveel roofdieren aan, en dat geeft hem een opluchting. Aan de horizon doemen de bergen op en daar, hoog in de wolken moet zich de spelonk bevinden, waar de duizendjarige oude zijn griezelige heerschappij uitoefent. Onze held nuttigt wat van zijn nooit opgerakend brood en drinkt enkele slokken van het water. Het schijnt, dat de tovenares toch wel de waarheid gesproken heeft.

Ook zijn pijlen waarvan hij er al verscheidene verschoten heeft zijn nog steeds tien in getal. In de namiddag is hij de bergen dicht genaderd en nu ziet hij, dat een ring van bomen de uitlopers van het gebergte omgeeft...

Een ogenblik staat onze held stil en neemt de omgeving op. Dan hoort hij echter een eigenaardig briesend geluid, en zich omwendend bemerkt hij een kolossaal dier, dat hem langzaam en snuivend nadert...



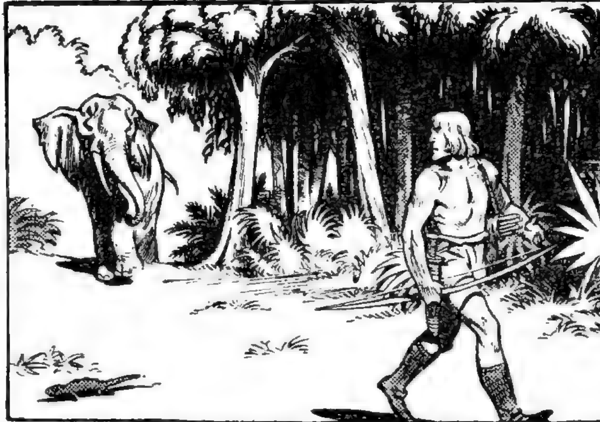


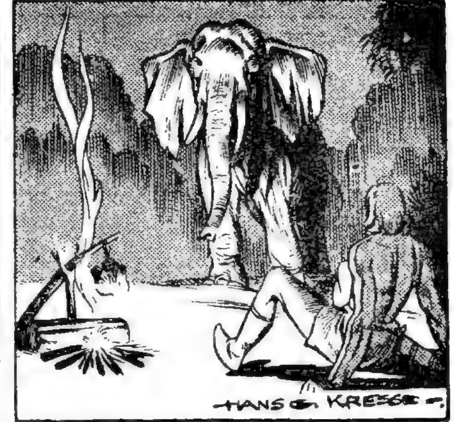


Verschrikt gaat Eric onwillekeurig enkele stappen achteruit. Zo'n beest heeft hij nog nooit ontmoet, en ongetwijfeld is het het vreemdste schepsel dat hij ooit gezien heeft. Tot zijn niet geringe verontrusting rukt het machtige dier zonder de minste moeite een grote, armdikke tak van een boom en begint met smaak hout en bladeren op te peuzelen... Intussen nadert de grote olifant langzaam en bedachtzaam de besluiteloze Eric. De grote oren wapperen en hij maakt een zacht geluidje... Op alles voorbereid legt Eric een pijl op de pees en spant zijn boog... Het machtige dier schijnt evenwel geen boze bedoelingen te hebben...

Nu is de olifant zo dicht genaderd, dat de lange slurf Eric aan raken kan. Vol ontzag bekijkt onze held de lange slagtanden, en de dikke, geplooide huid. Maar dan heeft hij zijn aandacht voor anders nodig. De olifant steekt zijn slurf vooruit en snuffelt bedachtzaam in de buurt van Eric's weitas. Met een klein, vingervormig uitsteeksel probeert het dier de klep op te lichten, maar als dat niet gaat steekt hij zijn slurf in de lucht en laat lange, ontstellende trompetklanken horen...







Eric begrijpt niets van de gedragingen van het kolossale dier. Weer wordt de slurf vooruitgestoken en tast deze naar de weitas... Het beest begint ongeduldig op zijn poten te wiegelen en trompettert met nadruk... Nu meent Eric begrepen te hebben... Hij breekt een groot stuk brood af en houdt dat op zijn vlakke hand... Ogenblikkelijk komt de slurf naar voren en gulzig wordt het verorberd...

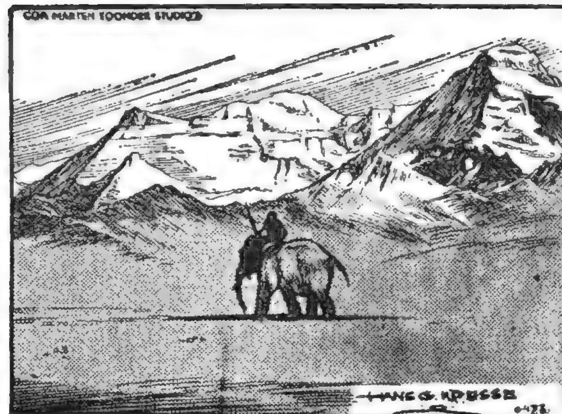
Eric schat de inhoud van het machtige lichaam en het lijkt hem, dat als hij de olifant moet voeren tot het beest genoeg heeft, hij de eerste dagen nog niet klaar zal zijn. Maar gelukkig, na een paar hompen brood schijnt het dier genoeg te hebben. Voorzichtig sluipt Eric langs het machtige dier heen en zet er een snelle pas in... De olifant blijft besluiteloos staan en draait zich dan langzaam om...

Als Eric omkijkt bemerkt hij tot zijn grote wanhoop, dat het beest hem als een schoothondje blijft volgen. Onze held gooit er nog een schepje op, maar durft niet hard te lopen... Schichtig kijkt hij af en toe achterom, maar nog steeds loopt de olifant trouw achter hem aan...

Het is een vreemde toestand. Tegen het vallen van de avond schijnt het, dat Eric zijn lastige begeleider kwijt is, ten minste, hij kan hem niet meer ontdekken. Tevreden maakt hij een klein vuur en hangt een stukje vlees te roken. Maar hij zou niet lang van zijn rust genieten : het kraakt in de struiken en met veel gedruis ziet Eric tot zijn grote wanhoop de olifant binnen de lichtkring opdoemen. Het dier blijft op een afstand staan wiegelen op de poten, en knabbelt schijnbaar volkomen tevreden met de gang van zaken gelukzalig op een mals takje, terwijl hij Eric met zijn kleine slimme oogjes onafgebroken aanstaart.





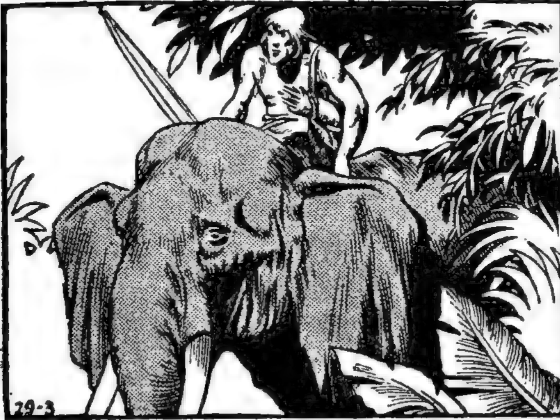


De toestand werkt op Eric's lachspieren. Daar hij niet weet wat hij met het grote beest beginnen moet, laat hij het maar zo en legt zich te ruste, waarna hij spoedig in een diepe slaap valt.

De volgende morgen is het eerste wat hij ziet, de grote vorm van de olifant, die nog op dezelfde plaats staat, waar Eric hem de vorige avond het laatste gezien heeft... Onze held krabt zich eens achter de oren en besluit het dier maar weer een paar hompen brood te voeren Dit schijnt bij de kolossus wel in de smaak te vallen. Dan krijgt Eric opeens een denkbeeld : als hij eens probeerde de olifant als rijdier te gebruiken...

Met een zachte stem lokt hij de olifant onder een boom en dan klimt hij snel langs de stam. Voorzichtig zet onze held zijn voet in de nek van het beest, wat ogenblikkelijk een luid getrompetter ten gevolge heeft. Gespannen wacht Eric af... zal het dier hem afwerpen? Maar niets gebeurt, en nu waagt onze held het, zijn volle gewicht op de nek van het beest te laten rusten. Ook dit gaat zonder ongelukken en als Eric zachtjes de boog tegen de zijde slaat, zet het machtige dier zich schommelend in beweging...

En gezeten op de rug van een machtige wilde olifant zet Eric zijn tocht naar de bron van het levenswater voort...







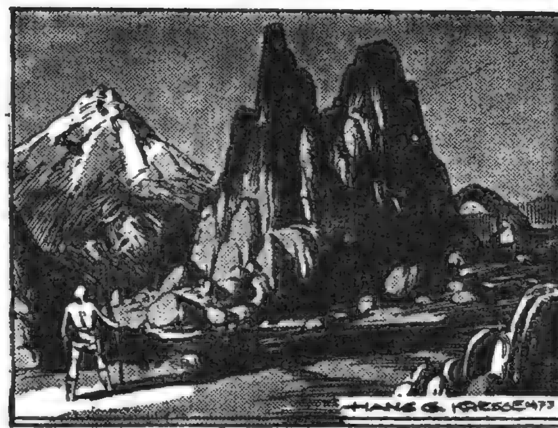
Eric maakt, gezeten op de nek van de olifant, heel wat sneller voortgang. Ook heeft hij geen last meer van aanvallen van wilde dieren... Meermalen ziet hij een grote kat of een troepje wolven schuw terzijde sluipen bij de nadering van zijn groot rijdier...

Langzamerhand wordt het landschap eentoniger... De bomengroei houdt op en hier beginnen de uitlopers van de bergen. Ten slotte komt hij bij de bergpas, welke hem door Dzilah beschreven is, en hier besluit hij, afscheid te nemen van zijn grote vriend. Na de olifant tot stilstand gebracht te hebben aan de rand van een steile helling, laat onze prins zich fluks van de rug afglijden en na voor de laatste maal een paar handen vol van het nooit minder wordende brood aan het dier gegeven te hebben, zet Eric zijn tocht voort te voet. Tot afscheid heft de olifant de slurf op en laat een lang getrompet horen...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN





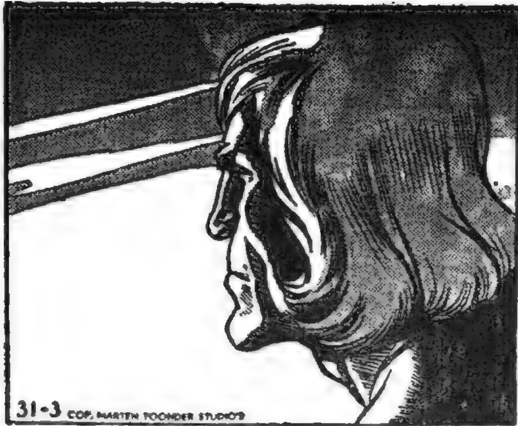


Zijn weg voert langzaam, haast onmerkbaar bergopwaarts. Hier groeit geen grassprietje. De omgeving is dor en kaal. Ook bemerkt Eric, dat hoe hoger hij stijgt, hoe kouder het wordt. Geen geluid verstoort de stilte die hier bijna beklemmend is. Vanuit de verte dringt zwakjes, heel zwakjes het trompetgeluid van de olifant tot hem door, een laatste verbinding met de bewoonde wereld...

Argwanend kijkt onze held om zich heen. Het landschap staat hem niet aan en hij verwacht ieder ogenblik, dat er iets onverwachts zal gebeuren...

Opkijkend ziet hij het landschap als een kleine fijn uitgewerkte landkaart voor zich liggen. En onwillekeurig rilt Eric... Hij weet niet of het komt door de steeds vinniger wordende koude. Als de zon achter de kim verdwenen is en de duisternis invalt over het sombere landschap bereikt hij eindelijk zijn bestemming : de rots van het Levenswater...

Kaal en ongenaakbaar rijst zij als een zwarte massa op in de kleurloze lucht... Aarzelend nadert Eric en hoewel hij lang geen lafaard is, kan hij een rilling niet onderdrukken...







Er is hier geen geluid dat de adembeklemmende stilte verstoort... Langzaam valt de avond en daar Eric er niet veel voor voelt zich in het halfduister in de onbekende gevaren te begeven, besluit hij onder aan de rots zijn nachtleger op te slaan. Overmand door de vermoeidheid zinkt onze held weldra in een weldadige slaap.

De volgende morgen aanvaardt Eric de beklimming van de zwarte rots. Als hij nader getreden is, ontwaart hij een brede, verweerde trap die naar een onbekende bestemming voert en verdwijnt in het halfduister van een gapende spelonk. Omzichtig vordert hij... Aan de lange trap schijnt geen einde te komen... De treden zijn half uitgesleten en met een laag stof bedekt, waaruit onze Noorman afleidt, dat er sinds lang geen menselijk wezen op deze plek geweest is... Eindelijk is de hoogste trede bereikt. Hij bevindt zich op een kleine hoogvlakte, waaronder aan een kant een onpeilbare afgrond gaapt. En daar, links voor zich uit, ontwaart Eric een nauwe, sombere spleet. Het is de enige weg die hem overblijft en argwanend betreedt Eric de doorgang...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Voetje voor voetje gaat hij vooruit en bij een bocht staat hij weer in het buitenlicht... Bijna op het zelfde ogenblik deinst hij verschrikt achteruit...

Een wonderlijk, onheilspellend schouwspel ziet hij daar. Op een open ruimte, met rotsblokken bezaaid, zit de duizendjarige oude, omgeven door een aantal schrikaanjagende wezens... Een dode boom, haast kleurloos door de inwerking van het weder, staat als een schildwacht voor de spelonk, waarin zich de bron met het levenswater moet bevinden.

Men heeft hem gelukkig nog niet opgemerkt, maar toch schijnt de oude onraad te vermoeden, want zijn vurige ogen gaan spiedend in het rond... Nog meer trekt Eric zich in de schaduw van de rotsen terug en hij overdenkt, wat hem het beste te doen staat. Eensklaps schiet hem een gedachte door het hoofd. Hij neemt snel een pijl uit zijn koker en legt aan. Misschien kan hij de griezelige oude op deze manier onschadelijk maken : Dzilah's pijlen bezitten immers toverkracht.

Langzaam spant Eric de boog en mikt op het hart van de Duizendjarige.







Met een scherpe trilling vliegt de toverpijl zijn doel tegemoet. In deze doodse stilte kan Eric het projectiel duidelijk door de lucht horen vliegen en ook de oude heeft dit geluid gehoord... Opkijkend ziet hij een peil op zich afvliegen... Een hese kreet, vele malen teruggekaatst door de zwarte rotsen, waarschuwt zijn knechten dat er onraad is...

Gespannen kijkt Eric toe : Maar de adem stokt hem in de keel, als hij ziet, dat de pijl in plaats van de Oude te doorboren, oplost en geheel verdwijnt wanneer hij vlak bij zijn doel is. Een schaterende lach, die Eric een rilling bezorgt, schalt op... De oude is onkwetsbaar... Zelfs Dzilah's toverkunsten richten hier niets uit.

Een bijgelovige vrees grijpt onze held aan, maar reeds vraagt een ander gevaar zijn aandacht. De dreigende wezens, die in de loop der duizende jaren het slachtoffer geworden zijn van de oude, naderen onder het uitstoten van akelige kreten en in minder dan geen tijd is Eric in een hevig gevecht gewikkeld met de grietelige mannetjes...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Het ziet er ernstiger uit, dan het in werkelijkheid is. Hoewel de spookachtige wezens om Eric heenzwermen en trachten hem onschadelijk te maken, blijken hun krachten zeer gering en Eric slaagt er dan ook dadelijk in zijn aanvallers van zich af te slaan. Deze schijnen na hun eerste aanval niet veel lust meer te gevoelen de strijd met hun sterke tegenstander voort te zetten en staan in een wijde kring af te wachten wat Eric nu gaat doen... Deze aarzelt geen ogenblik meer...

Met afgewend gelaat loopt hij snel langs de griezelige oude man heen... Deze raast en tiert :

— Kijk mij aan! krijst zijn hese stem. Kijk mij in de ogen!

Maar Eric denkt daar niet aan en wandelt vlug voorbij de gevaarlijke plek.

Twee aapachtige kerels staan hem in de weg bij de ingang van de spelonk, maar met een paar klappen baant de Noorman zich een weg naar binnen... Achter zich hoort hij de haast huilende stem van de duizendjarige, en het opgewonden gekwetter van diens akelige slachtoffers.

Daar, in een donker gedeelte van de grot, ziet Eric de bron van het levenswater... Zacht klaterend stroomt het over een uitstekend rotsblok, om, nog vóór het de grond bereikt heeft, te verdwijnen in het niet Met een tevreden zucht houdt Eric zijn flesje onder de dunne straal... Het lijkt, dat hij zijn doel reeds heeft bereikt.







In minder dan geen tijd is het flesje gevuld en na het zorgvuldig gesloten te hebben maakt Eric zich gereed om de terugweg naar de tovenares te aanvaarden... In de schaduw van de grot blijft hij even staan... Hij hoort de stem van de oude niet meer, en ook de twee aapachtige bewakers van zoëven zijn geluidloos verdwenen.

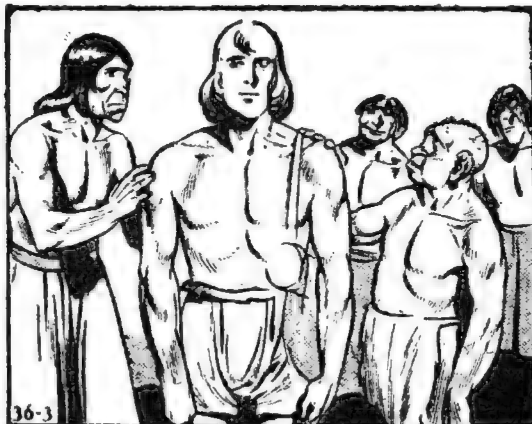
Een gevoel van nieuwsgierigheid bevangt hem. Hoe zou het gelaat van deze geheimzinnige persoon er uit zien?... Maar dan hoort hij in gedachten eensklaps de waarschuwende stem van Dzilah :

— KIJK DE OUDE NOOIT IN DE OGEN ! DAN ZIJT GIJ VERLOREN! ZORG ER VOOR DE BLIKKEN VAN DE OUDE TE ONTWIJKEN!

En een rilling loopt hem over de rug...

Maar hij kan de Oude toch wel in het gezicht bezien, zonder in zijn ogen te moeten kijken? Wéér grijpt de verleiding hem aan. Langzaam treedt Eric uit de schaduw van de spelonk te voorschijn en voorzichtig slaat hij zijn ogen op... Zijn blikken glijden van de voeten van de oude langzaam omhoog, langs de lange, witte baard, de tandenloze mond...

Eensklaps verstijft Eric... Twee vurige bollen stralen hem tegen. Het lijkt, of de ganse omgeving opgeslokt wordt door de stralende oogholten... Een triomfantelijke lach klinkt op. Hier heeft de duizendjarige op gewacht... Als in een droom wankelt Eric voorwaarts; de blikken schijnen hem te willen verzengen. Machteloos ontvalt hem het flesje met het duurgekochte levenswater en met de waanzinnige schaterlach van de Oude in zijn oren, zinkt onze Noorman bewusteloos op de grond...







Met een onwerkelijk gevoel ontwaakt Eric uit een diepe, vermoeiende slaap... De zon staat hoog aan de hemel, en verwonderd kijkt hij om zich heen... Hij bevindt zich op een rotsplateau. Allerlei vreemde wezens duiken op uit de holen en spelonken in de rotswand en hij voelt zich aangegrepen door verscheidene koude, klamme handen. Verwezen kijkt Eric in de aangezichten der wezens, en hij hoort hun hese stemmen fluisteren :

— Een van ons. Vriend, Broeder, kom ! Laat ons een spel doen.

— Wie ben ik? vraagt hij zich af... Waar kom ik vandaan, heb ik hier altijd gewoond?

Maar dan verstoort een akelige, rauwe stem zijn gedachten, en in de richting van het geluid kijkende, ziet hij een stokoude man met vurige, verlammende ogen.

— Kom hier, krijst de Oude en als een machine gehoorzaamt onze Noorman. Gij hoort hier! Altijd... altijd, hoort ge?

— Ja, altijd, stamelt Eric.

— Waar waart ge vroeger? vraagt de Oude met zijn schorre stem.

— Ik weet niet... Hier...

— Ja, hier! Hahahahahahaha! giechelt de stokoude kerel.

Onder dit gesprek kijkt hij Eric voortdurend in het gelaat, en Eric voelt zijn krachten verslappen onder deze vreselijke blik.

— Ga heen, krijst de Oude opeens.

Eric voelt zich een oud man en strompelt over de rotsachtige grond tot hij, uitgeput, ter aarde zinkt en met een gekreun wegzakt in een diepe, diepe slaap.

De vreemde wezens kijken toe met nietszeggende aangezichten...







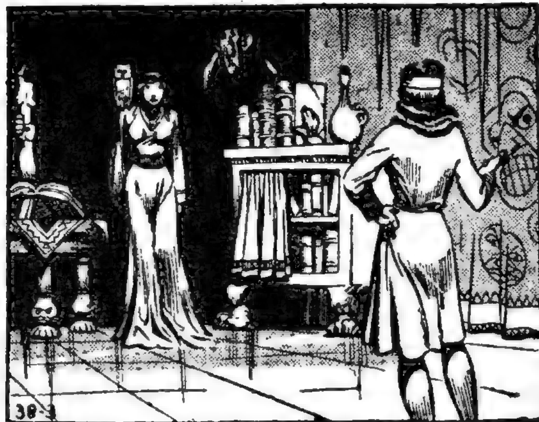
De dagen worden weken en de weken rijgen zich aaneen tot maanden. Nog steeds is Eric op de zwarte rots, de gevangene van de Oude... Het lijkt hem, alsof hij nooit elders geleefd heeft... en met zijn akelige vrienden speelt hij als een kind allerlei domme spelletjes...

Maar toch zijn er enkele dingen, die hem bevreemden... Zo ziet hij, dat slechts een gedeelte der wezens eten..., maar alles rauw. De aapachtige schepsels schijnen van de wind te leven, want hoe Eric ook oplet, nooit ziet hij hen iets nuttigen... Dit zijn dingen die hij niet verwerken kan met zijn door de Duizendjarige verlamde brein.

Hij weet niet, dat deze wezens reeds lang een natuurlijke dood gestorven zijn en feitelijk niets meer zijn dan geesten, die hun lichamelijk omhulsel behouden hebben door het drinken van het levenswater. Ook weet hij niet, dat hem een zelfde lot wacht, zo hij niet door een wonder uit de greep van de Oude kan geraken, voordat deze hem de eerste dosis van het levenswater toedient...

Eigenlijk is Eric een beetje bang van zijn afschuwelijke kameraden, en meestal doolt hij eenzaam door de spelonken of zit hij roerloos op de kleine hoogvlakte uit te kijken naar het diep beneden hem liggende land. En dan wordt hij meermalen door een vreemd gevoel bevangen, alsof hij daar wel eens meer geweest is, daar waar groene bomen zijn en mensen leven moeten zoals hij.

En ver weg in de burcht van Dzilah, de heks, wacht Winonah tevergeefs op de terugkomst van haar held. In gedachten ziet zij zijn lachende, gebruinde kop, en langzaam maakt zich een grote onrust van haar meester...







Reeds enkele maanden wacht Winonah op de terugkeer van haar Eric. Zij wordt ongerust om zijn lange uitblijven en ten einde raad besluit zij, Dzilah's hulp in te roepen.

De heks ontvangt haar in een grote zaal, waar zij in dikke boeken zit te studeren... Met een ijzige blik bekijkt zij het jonge meisje, maar deze laat zich daar niet door afschrikken en deelt haar het doel van haar komst mede..

— Mijn blonde vriend is reeds lange tijd weg, beaamt de tovenares Maar, vervolgt zij, hij kan nu reeds op de terugreis zijn... Wij kunnen hem iedere dag verwachten.

Winonah is met dit antwoord niet tevreden, en weet de heks over te halen in de glazen bol te kijken...

— Wijs mij de weg, magische steen, waar ging de blonde Noorman heen?

Gespannen wachten de beide vrouwen af... Zij zien de zwarte bol langzaam verkleuren... maar dan schijnt het, als warrelen de kleuren opeens wild door elkaar.. en plotseling, met een scherpe knal, springt het toverwerktuig uit elkaar...

De heks, zowel als Winonah, zijn beide zeer geschrokken, want zij beseffen, dat er iets vreselijks gebeurd moet zijn...





Al spoedig begrijpt de heks, waardoor de glazen bol uit elkaar gespat is : Eric moet zich nog op de rots van de Duizendjarige bevinden. De glazen bol wilde haar dit tonen, maar de bovennatuurlijke krachten van de Oude waren sterker dan de toverkracht van Dzilah, zodat de zwarte bol sprong. Dit deelt zij echter Winonah niet mede.

Deze vraagt toelating om met haar twee vrienden Eric te gaan zoeken en hierin ziet de heks een kans, om van haar en van de dwerg af te komen... Nu Eric voorgoed verloren is, wil zij zo spoedig mogelijk het meisje en de nieuwsgierige dwerg kwijtraken.

Ook dit kan Winonah niet bevroeden.

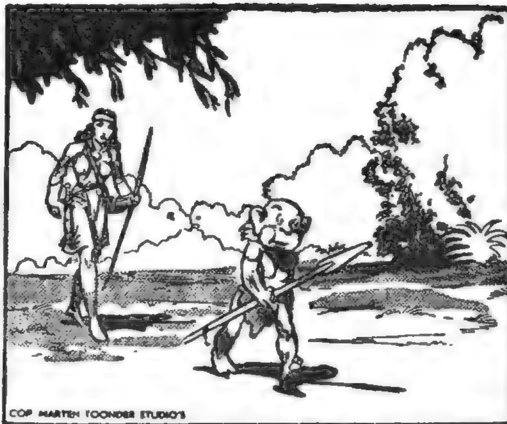
— Ik geef U echter slechts de dwerg mede, zegt zij.

Deze kijkt naar smekend aan en daar Winonah het kleine kereltje niet wil laten blijken dat zij niet veel van zijn hulp verwacht, gaat zij met een gedwongen lachje accoord.

Inmiddels gaat het leven op de rots zijn gewone, kalme gangetje... Eric doodt de tijd met dobbelspelen en heeft na lang zoeken een tweetal vrienden gemaakt, die van al de akelige wezens nog de meest menselijke schepsels schijnen... Dit zijn de twee dapperen, die enkele jaren geleden voor Dzilah getracht hebben het water des levens te bemachtigen en, evenals Eric en de anderen, faalden... maar dit weet onze held niet. Hoe langer hij op de rots vertoeft, des te meer last hij begint te krijgen van de hevige koude. Om de een of andere reden wil de Duizendjarige niet, dat er een vuurtje ontstoken wordt, en meermalen ligt de Noorman rillend van de koude op zijn leger...

Soms krijgt hij het gevoel, dat hij nog iets doen moet, iets wegbrengen en dan kijkt hij verlangend naar de horizon, alsof daar de oplossing ligt van het raadsel... Maar zijn geest is dof en verlamd door de Oude en niets kan hij zich meer herinneren.





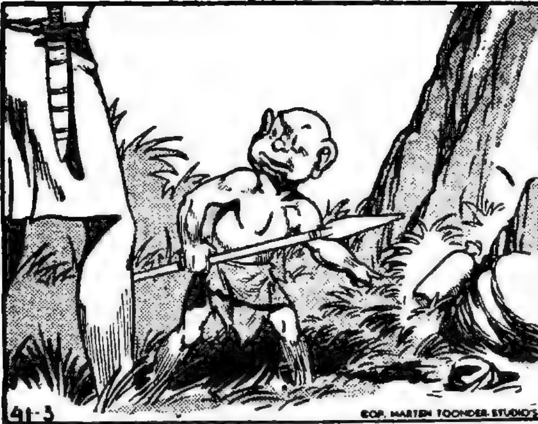


Intussen zijn Winonah en de dwerg op weg gegaan, om Eric te zoeken. Zij volgen de weg die de Noorman genomen had, en welke Dzilah hen nogmaals uitgestippeld heeft. Oplettend spieden zij in het rond in de hoop, een teken van leven van hun held te vinden. Het enige wat zij kunnen ontdekken zijn de overblijfselen van een klein vuurtje...

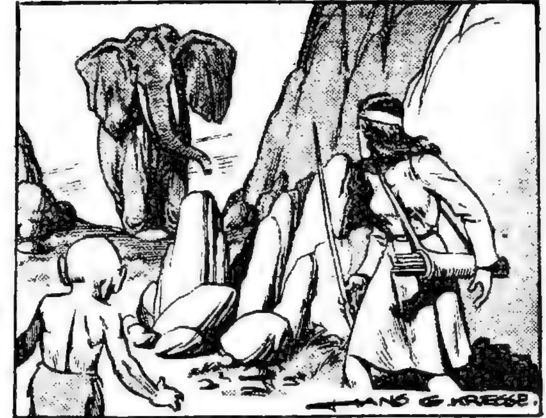
Enkele dagen later vinden zij ook het lijk van een grote krokodil op de oever van de rivier, welke zij over hebben gestoken. Ook dit is een aanduiding, dat Eric hier voorbij is gekomen. Maar alle sporen wijzen er op, dat dit op de heenreis gebeurd moet zijn en totnogtoe zijn zij er niet in geslaagd aanwijzingen te vinden, welke er op kunnen duiden, dat de Noorman ook de terugweg afgelegd heeft.

Nu en dan roepen zij luide zijn naam. Niets antwoordt, en dan vervolgen zij teleurgesteld hun tocht.

Na een week komen zij in de nabijheid der bergen... en nog steeds geen spoor van Eric. Zij vervolgen hun tocht en bij zonsondergang leggen zij een klein vuurtje aan. Na een klein konijnenboutje genuttigd te hebben, leggen zij zich te rusten en vallen in een weldadige slaap...







De volgende morgen vervolgen Winonah en de dwerg hun tocht. Als zij tot aan de voet der rotsen genaderd zijn is opletten weer de boodschap... Het is mogelijk, dat hun held hier verongelukt is. Maar hoe zij ook opletten, zij kunnen geen teken van leven ontdekken...

Winonah en de dwerg steken de bergpas over, waar Eric op zijn reis de olifant achtergelaten heeft, en het tweetal begint de eindeloze klim naar de zwarte rots. Hoewel de zon onbarmhartig schijnt, is de wind snijdend koud. Ten slotte bereiken zij het tafelland, waaruit als een dreiging de zwarte rots van het levenswater omhoogrijst. En daar doet de dwerg zijn ontdekking : half verscholen tussen het rendiermos zien zij een flesje liggen... het flesje met het levenswater, dat Eric's hand ontviel op het ogenblik, dat hij in de macht van de Oude geraakte!

— Tot hier is hij dus gekomen, fluistert Winonah, maar bijna gelijktijdig verscheurt een wild gekrijs en gebrul de stilte...

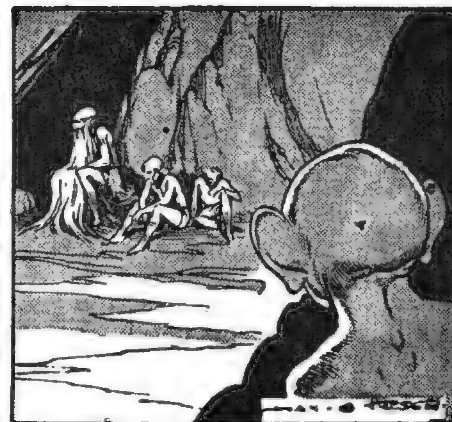
Dodelijk verschrikt draaien Winonah en de dwerg zich om, en tot hun niet geringe ontsteltenis zien zij een monsterachtig groot dier met flapperende oren, luid tropetterend op zich af komen... en in haar angst slaakt Winonah een kreet.

— Eric! gilt zij, terwijl zij het flesje met levenswater laat vallen, rent zij, gevolgd door de dwerg, met grote sprongen de rotstrap op...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







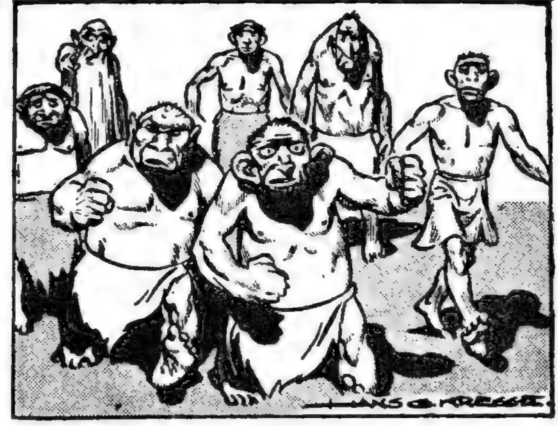
Als Winonah in haar angst onbewust om Eric roept, op dat ogenblik geheel vergetende, dat haar held haar toch niet helpen kan, zit de Noorman als gewoonlijk op het rotsplateau, en hoort hij het getrompetter van de olifant en de verschrikte kreet van Winonah. Voor een seconde verheldert zijn blik... Het is, alsof een stem hem roept wie ze is... Ook komt het tropetteren hem bekend voor. Onrustig staat Eric op en een verwilderde blik komt in zijn levenloze ogen...

Intussen zijn Winonah en de dwerg er in gelukt, buiten het bereik van de grote olifant te blijven, door de ruwe stenen trap op te lopen. Daar de doorgang te nauw is, kan de olifant hen hier niet volgen... Met kloppend hart bekijkt het tweetal het machtig dier, maar dan wenden zij zich om en beginnen de bestijging van de lange trap. Beiden rillen van de koude... Op het kleine plateau aangekomen besluit Pum-Pum eerst de donkere nis te verkennen en geluidloos verdwijnt hij in het duister. Achter de hoek van de spelonk wijkt de dwerg verschrikt terug. Hij kan ternauwernood een kreet van afgrijzen onderdrukken.

Want daar vlak naast de duizendjarige Oude zit zijn held, Eric de Noorman, als een levende dode. Hij staart met nietszeggende ogen voor zich uit...







Ontsteld door zijn ontdekking rent Pum-Pum de spelonk uit. Hij deelt zijn bevindingen aan Winonah mede...

— Wij moeten hem redden ,of hij is voorgoed verloren, stamelt het meisje. O, waarom was hij niet sterk genoeg, om aan de verleiding te weerstaan?

Het tweetal denkt na om een middel te vinden ten einde Eric uit de betovering van de Oude te verlossen, maar zij vinden geen geschikt plan. Tegen de wijsheid en de toverkrachten van deze duizendjarige staan zij machteloos...

Inmiddels beginnen zij de koude steeds heviger te gevoelen, en daarom besluiten zij vooreerst een vuurtje te maken, om hun ledematen wat te verwarmen... De dwerg raapt wat dode takken bij elkaar en met behulp van enkele pijlen uit de koker van Winonah gelukken zij er in er de vlam in te steken... Dankbaar zien zij de rook opkringelen en reeds voelen zij de behagelijke warmte van het vuurtje.

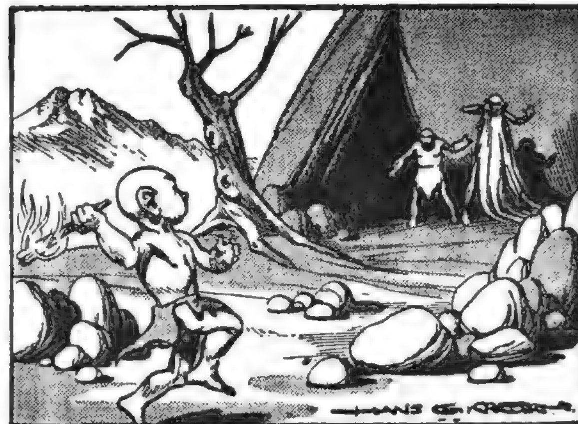
De rook wordt echter door de wind de spelonk ingedreven, en het duurt niet lang, of de duizendjarige Oude ruikt, dat iemand een vuurtje stookt...

Onmiddellijk geraakt hij in een angstige opwinding... Het schijnt, dat hij om een of andere reden bevreesd is voor de rook... Hij raast en tiert, en op zijn bevelen rennen een aantal akelige mannen de spelonk in, om de bedrijver van dit kwaad te straffen...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Aangewakkerd door de wind laait het vuurtje knappend op. Dicht er omheen geschaard zinnen Winonah en Pum-Pum op plannen om Eric te verlossen...

Plotseling zien zij een tiental afgrijselijke wezens uit de spelonk stormen. Verschrikt springen zij op, en de dwerg krijgt bijna een toeval, als hij de griezelige verschijningen ziet... Met woeste kreten stormen de wezens op het tweetal af...

Maar nog voor deze zich in houding kunnen stellen ,om hun huid zo duur mogelijk te verkopen, gebeurt er iets onverwachts : in de nabijheid van de vlammen worden de wezens eensklaps doorschijnend en lossen dan, onder het slaken van akelige kreten, in het niet op...

Het enige wat overblijft is een grote dikke nevel, die nu door de wind de spelonk weer ingedreven wordt... Ontsteld hebben Winonah en de dwerg toegezien...

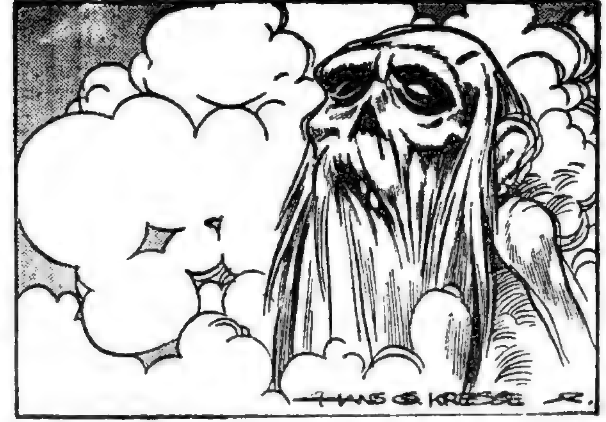
Maar dan krijgt Winonah een denkbeeld. Als deze mannen oplossen in het vuur, dan gebeurt misschien wel hetzelfde met de duizendjarige Oude, als hij met vlammen in aanraking komt! Kort en krachtig geeft zij de dwerg enkele bevelen, en stilaan komt er een glimlach van begrijpen op het bolle gezichtje van Pum-Pum. Vastberaden grijpt het kereltje een brandende tak, en hiermede gewapend rent hij de spelonk door, tot hij aan de andere kant van aangezicht tot aangezicht staat met de Oude...

Op het zien van het kleine mannetje met de laaiende vlam in zijn handen, slaakt de Oude een jammerlijke gil, en houdt afwerend zijn handen voor het gelaat.

Dan, met een grote boog, werpt Pum-Pum de fakkel tot voor de voeten van de duizendjarige...



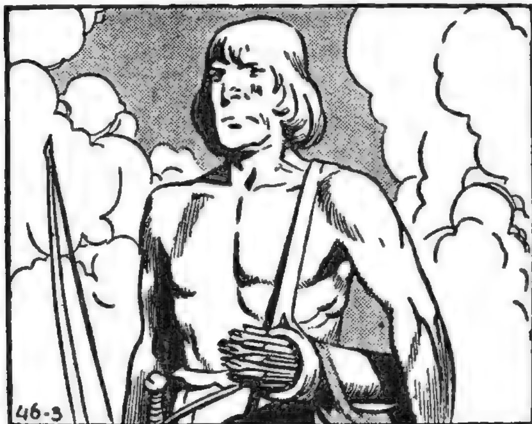




De fakkel suist door de lucht en gespannen kijkt Pum-Pum en Winonah, die ook naderbij gekomen is, toe. Ook Eric kijkt met meer dan gewone belangstelling, de fakkel na...

De duizendjarige Oude slaakt angstige kreten en tracht weg te lopen... maar zijn benen zijn veel te zwak en wanhopig zwaait de Oude met zijn magere armen...

Met een luide plof valt de fakkel voor de voeten van de duizendjarige en nu gebeurt iets vreselijks : Een geweldige rookzuil wordt doorschijnend en men ziet ten laatste niets anders meer dan een doorzichtig geraamte. Het water des levens, dat deze Oude voor vele duizende jaren tot voornaamste bestanddeel van zijn lichaam diende, verdampt door de hitte der vlammen. De oude man wordt omhuld door een dikke witte nevel, die hem steeds meer aan het oog onttrekt... Nu is slechts zijn spookachtig hoofd nog zichtbaar en dan, met een laatste jammerlijke gil, verdwijnt de Oude van de rots, de duizendjarige, in het niet...







De zwarte rots is gehuld in een dikke mist... Op het ogenblik dat de Oude zijn laatste erbarmelijke gil slaakt, herkrijgt Eric zijn geheugen... Verbijsterd kijkt hij om zich heen... Hij staat te midden van een ondoordringbare nevel... Als deze langzaam optrekt ziet hij Winonah en de dwerg voor zich staan. Het weerzien is lang en hartelijk.

— Ik ben zo blij, dat ik U terug heb, fluistert Winonah. De kracht van de Oude is gebroken... Het was vreselijk. Hij ging in rook op.

De dwerg staat er glunderend bij te kijken. Per slot van rekening was « hij » het toch die de fakkel wierp en aldus aan alles een einde maakte!

Nu kijken de drie vrienden eens om zich heen... Alles is verdwenen, de dode boom, die voor de ingang naast de bron stond, de spelonk, waarin zich de bron bevond, de bron met het water des levens, de akelige wezens... de oude bewaker van het levenswater... Alles is verdampt door de hitte van het vuur, omdat alles, de wezens, de boom de Oude, slechts leefden door het levenswater.

Dan doet een gekuch hen opkijken en uit de schaduw van de rots treden twee gestalten te voorschijn...







Ogenblikkelijk herkent Eric de twee mannen. Het zijn de dapperen van Dzilah, waarmee hij vriendschap had gesloten, toen hij nog in de ban van de Oude verkeerde. Zij zijn niet in rook opgegaan, omdat zij nog geen natuurlijke dood gestorven waren. Wel merkt Eric op, dat zij er opeens veel ouder uitzien...

— Wij zijn U dankbaar, spreekt een der mannen. Gij hebt ons gespaard van een vreselijk lot. Jaren geleden stuurde Dzilah ons hierheen, om het levenswater te bemachtigen. Wij zijn er niet in gelukt en nu is de bron verdwenen. Wij durven niet meer terugkeren, daar Dzilah ons zwaar zou straffen.

De beide mannen raden Eric en zijn gezelschap aan, niet terug te gaan naar Dzilah, daar zij, volgens hen, een gevaarlijke heks is, vol boze plannen.

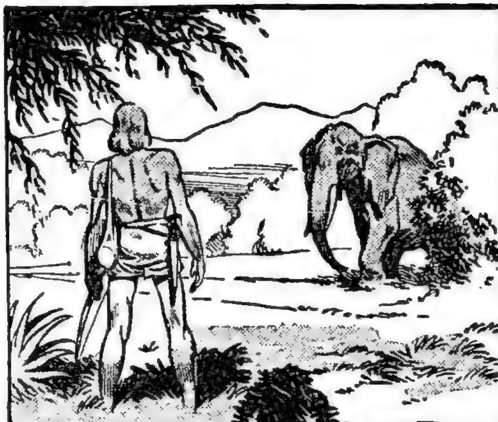
— Zij zal U betoveren, besluit de spreker.

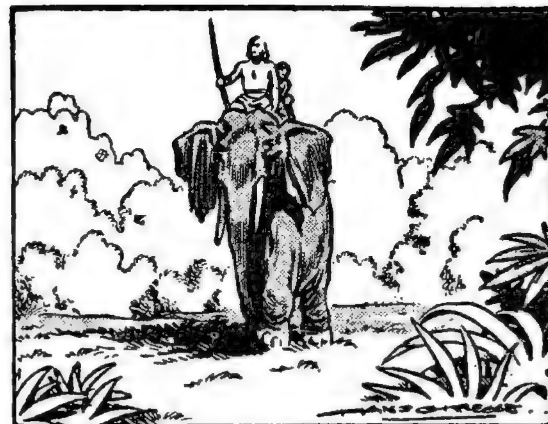
Maar Eric lacht slechts, en antwoordt :

— Ik dank U voor uw waarschuwing, maar wij zijn besloten om deze gevaren te trotseren.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







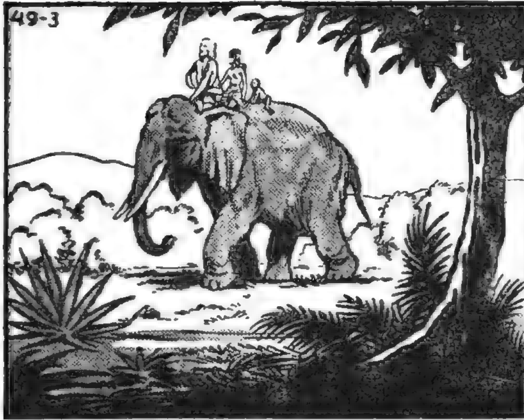
Als de mannen uit het gezicht verdwenen zijn, zegt Winonah zachtjes :

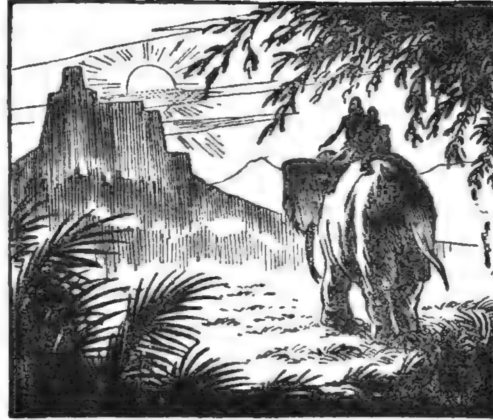
— Aan de voet van de zwarte rots heb ik een klein flesje gevonden. Zat daar het water des levens in?

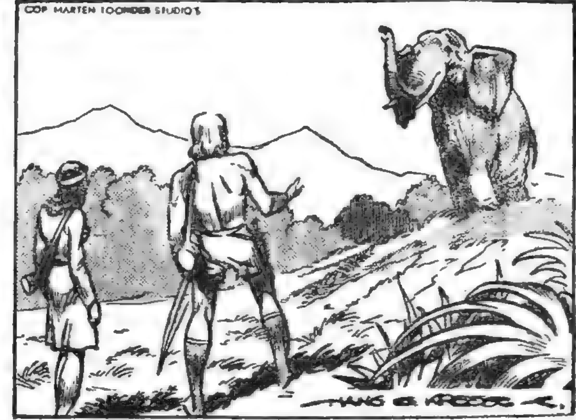
Verblijd geeft Eric een bevestigend antwoord, en na een korte speurtocht vinden zij inderdaad het flesje terug. Het levenswater bevindt er zich nog in. Gelukkig was het te ver van de hitte van het vuur verwijderd, om te verdampen.

Dan herinnert Eric zich opeens de olifant, waarmede hij een groot gedeelte van zijn tocht aflegde. Op zijn vraag of Winonah niets bespeurd heeft, knikt zij bevestigend en verheugd laat onze Noorman een roep horen.

Het duurt niet lang, of op het geluid verschijnt het logge beest en hoewel Pum-Pum eerst erg verschrikt kijkt, en ook Winonah niet op haar gemak is, weet Eric zijn vrienden van de ongevaarlijkheid van het dier te overtuigen. Met enige moeite gelukt het hen, op de rug van het dier te komen, en nu gaat de tocht voort in de richting van de burcht van Dzilah, de heks.







Dagen achtereen trekt het vreemde gezelschap door het oerwoud. Zij hebben geen last van overvallen door wilde dieren. Daarvoor is de machtige olifant een waarborg. Pum-Pum zit met een angstig gezicht achterop en houdt zich krampachtig aan Winonah vast, die zich op haar beurt met een onzeker gevoel aan Eric vastklemt.

Maar ondanks het onwennige valt geen van drieën van de rug van de olifant, gelukkig, en de tocht wordt zonder noemenswaardige gebeurtenissen voortgezet. Na bijna een week komt de burcht van Dzilah in het zicht en op het zien van het onheilspellende bouwwerk weigert de olifant opeens verder te gaan.

Hoe Eric hem ook aanzet, het dier verroert geen poot meer, en ten einde raad besluiten de drie vrienden maar, het laatste gedeelte van de tocht te voet af te leggen. Nog een keer tracht Eric, de olifant mee te lokken, maar met een klagend getrompetter weigert het dier, Zijn kleine oogjes staren de drie vrienden na en dan, als het dier ziet ,dat de mensen niet bij hem blijven, verdwijnt het met een laatste gesnuif in de wildernis.







Winonah is zeer ongerust, als zij het vreemde gedrag van de olifant ziet. Volgens haar is dit een slecht voorteken. Maar Eric lacht haar uit en langzaam vervaagt dit denkbeeld. Daar de zon bijna achter de horizon verdwenen is, slaan zij voor de laatste maal hun kamp in de wildernis op en in de rook van Dzilah's burcht slapen zij nog één keer onder de sterrenhemel.

De volgende morgen vroeg zetten zij de tocht voort, en tegen de middag staan zij voor de poort van de burcht. Eric blaast een paar maal op de hoorn en langzaam zwaait de deur open.

Onder begeleiding van een paar soldaten begeven zij zich naar de tovenares. Deze kijkt zeer verbaasd op bij het zien van Eric en zijn gezelschap. Zij waande het drietal reeds lang dood... Nu kijkt zij Eric met meer dan gewone hartelijkheid aan. Winonah verwaardigt zij met geen blik.

Eric overhandigt de tovenares het flesje met het kostbare levenswater, en een lachje krult haar mond.

— Gij zijt een held, mijn vriend, zegt ze zo vriendelijk mogelijk.

Met een onbehagelijk gevoel kijkt Winonah haar aan. De vriendelijkheid bevalt haar niet.






De schone heks is een en al lieftalligheid en draagt er zorg voor, dat de drie moede reizigers zich eerst behoorlijk kunnen verfrissen na hun lange tocht. En Eric begint te geloven dat hij zich in haar vergist moet hebben. Zeer zeker hadden de mannen, die hij op de rots ontmoette, het bij het verkeerde eind.

— Ik zal U rijkelijk belonen, glimlacht zij zoetsappig en Eric antwoordt :

— Geen beloning verlang ik, Dzilah. Slechts verlof mij met mijn vrouw en mijn kleine vriend bij mijn vader te voegen in Noorwegen.

Weer glimlacht de tovenares. Zij gaat Winonah en Eric voor naar een soort salon en nodigt hen uit te gaan zitten.

— Gij hebt mij een grote dienst bewezen, zegt de vreemde vrouw zachtjes. Gij moet wel een dapper man zijn, want gij hebt bereikt, wat nog geen voor U bereikt heeft... en liefkozend bekijkt zij beurtelings Eric en het flesje met het levenswater.

Op het verzoek van Dzilah vertelt Eric nu zijn avonturen en tot besluit vraagt hij :

— Wanneer kunnen wij naar het land mijns vaders vertrekken?

Dzilah glimlacht beminnelijk en antwoordt :

— Gij zoudt mij een grote eer bewijzen, zo ge nog enige tijd mijn gast zoudt willen zijn, maar het staat U vrij nu reeds weg te gaan. Niets staat U in de weg... Als beloning voor de dienst aan mij bewezen, moogt gij nog heden vertrekken naar het land van uw vaders en dan begeleiden mijn zegewensen U en de uwen.

EINDE VAN HET ZESDE VERHAAL

In deze reeks zijn verschenen :

1. DE REIS NAAR ATLANTIS
2. DE ONTVOERING VAN WINONAH
3. DE STRIJD TEGEN KIRASSO
4. DE WRAAK VAN DE EGYPTENAAR
5. DE SULTAN VAN AKAIIM

Zullen weldra verschijnen :

7. HET STENEN AFGODSBEELD
8. DE ONDERGANG VAN ATLANTIS
9. SCHIPBREUKELINGEN IN ROME
10. DE VALSE KONING



Uitgeverij : HET LAATSTE NIEUWS, Em. Jacqmainlaan, 105-107 - Brussel